

REVOLUÇÃO!
GBA SP TESTAMOS O NOVO PORTÁTIL
GAMECUBE 2 O FUTURO ESTÁ GARANTIDO
NINTENDO NO BRASIL TUDO SOBRE AS MUDANÇAS
Nintendo®
CONRAD EDITORA
Oficial Nintendo Selo de Qualidade
54
FEV/2003
R$ 6,50
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR
POKÉMON
RUBY E SAPPHIRE
386 CRIATURAS NAS DUAS VERSÕES PARA GBA!
ESTRATÉGIAS
Resident Evil 0 GC
Metroid Prime (parte 2) GC
Harry Potter e a Câmara Secreta GBA
ISSN 1516-1892
00054
9 771516 189008

EDITORIAL

Pokémon volta a tomar por inteiro uma capa da Nintendo World um ano e meio após um Pokévazio entre o detonado de Crystal e o lançamento das versões Advance. Esses monstrinhos já conquistaram muitos fãs pelo mundo, e os games são o que de mais próximo se pode chegar da rotina de um treinador Pokémon. Junto com o avanço do portátil da Nintendo, uma tonelada de novidades espera pelos aventureiros na nova saga de capturas. Ruby & Sapphire estão batendo todos os recordes no Japão e, em breve, – 17 de março – serão lançadas as versões americanas e os tão esperados novos monstrinhos chegarão também à América Latina.

Não menos importante que esses lançamentos são as informações que conseguimos garimpar em meio a uma tormenta de boatos. As mudanças que ocorrerão no mercado nos próximos meses, o anúncio de um novo console em desenvolvimento, nosso parecer sobre o portátil GBA SP e tudo mais que você, leitor, tem o direito de saber.

No mais, entregamos de bandeja o detonado completo de Resident Evil Ø – um dos melhores do gênero Survival Horror –, e desencalhamos você com a segunda parte do detonado de Metroid Prime – eleito o jogo do ano em 2002 –, além de esmiuçar e dar a localização dos principais itens do jogo Harry Potter e a Câmara Secreta.

Mês que vem estamos de volta com a edição que promete ser a mais quente do ano! Altas revelações e os principais games de 2003 nas páginas da sua NW. Até lá!

Ronny Marinoto



Será que estes caras cabem dentro de uma Pokébola?

ÍNDICE

Nintendo World
Número 54 — Fevereiro/2003

N-MAIL	4	QUEM SABE FOI DESTA VEZ?
HOT PAINT	6	GALERIA DOS LEITORES-ARTISTAS
HOT SHOTS	8	GBA SP - TUDO SOBRE O NOVO PORTÁTIL
HOT SHOTS	10	GAMECUBE 2, METROID NO CINEMA, ETC...
CALENDÁRIO	12	OS GAMES DE FEVEREIRO E MARÇO
N-WEB	13	TUDO QUE ACONTECE NA REDE
ESPECIAL	16	TESTAMOS O GBA SP
SPOTLIGHT	18	DESTAQUES DE JANEIRO
PREVIEW	20	RAYMAN 3 - GC
CAPA	22	POKÉMON RUBY & SAPPHIRE - GBA
ESTRATÉGIA	28	METROID PRIME - GC
ESTRATÉGIA	36	HARRY POTTER E A CÂMARA SECRETA - GBA
ESTRATÉGIA	42	RESIDENT EVIL Ø - GC
REVIEWS	46	PHANTASY STAR ONLINE EPISODE 1 & 2 - GC
REVIEWS	48	GAMECUBE
REVIEWS	52	GAME BOY ADVANCE
REVIEWS	55	TONY HAWK'S PRO SKATER 4 - GBA
SUPER CLASSICS	56	HISTÓRIA DA ACCLAIM
TOP SECRET	58	DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
PERGUNTE AS PILOTOS	61	AS DÚVIDAS DOS LEITORES
GALLERY	62	O EXÓTICO SHY GUY

Entenda o critério de avaliação da NW

Gráficos
É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.

Jogabilidade
É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.

Som
São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.

Diversão
É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.

Replay
É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor proporcional à sua importância. Nós, da **Nintendo World**, achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final resulta da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância), dividida por 10. Matemática pura!

FALE CONOSCO!
VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE
DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (11) 3814-8044

BIT ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 3346-6088
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – São Paulo/SP
CEP: 01539-020
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) 3237-3216
(das 8h30 às 17h30)

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

N-MAIL

Você nunca viu uma seção N-Mail tão peculiar quanto a deste mês. Tem pidões. Gente como a gente que quer e sabe opinar de maneira construtiva, Brasi! Tem muito leitor satisfeito com o Fórum e outros nem tanto. Mas

SUAS CARTAS EM NÚMEROS

386 Pokémon estarão presentes nas duas novas versões dos monstrinhos para o GBA. Ruby & Sapphire está cheio de novidades e vai dar uma injeção de ânimo na febre Pokémon – treinadores preparem-se!
6 horas e alguns minutos foi o tempo que passamos com o GBA SP nas mãos. A visita ilustre de Steve Singer foi rápida, mas muito valorosa.
1 novo integrante chegou para aumentar a família NW. Luiz Gustavo "Bacana" Bacan é o novo responsável pelo visual arrojado da sua revista preferida.
4000 e-mails recebidos entre os dias 20 de dezembro (2002) e 20 de janeiro (2003). Recorde absoluto!
3 ventiladores turbinados foram instalados na redação. Chega de suar a camisa – os editores de mangás tropicais, Sidney Gusman e Cassius Medauar que o digam.
100 feijões e outros intermináveis itens podem ser encontrados em nossa matéria sobre o game Harry Potter e a Câmara Secreta para GBA.

Game Boy Advance SP

Gostaria de dizer que sou assinante há muito tempo e adoro esta revista. Mas desta vez, vocês pisaram na bola. A Veja, edição 1785, publicou uma reportagem sobre a evolução dos portáteis, informando que a Nintendo havia divulgado naquela semana o lançamento de um novo Game Boy. O modelo traz várias inovações: é dobrável e possui um visor especial que irradia luz e permite que você jogue, inclusive, no escuro. Na Nintendo Word, não há nenhuma menção a respeito. Será que a Veja chegou na frente de vocês com a informação? E aí, informem datas de lançamentos, disponibilidades e acessórios para o novo console.

Renato Padilha
São Paulo/SP

O problema é que a NW é uma revista mensal. A Veja é uma revista semanal. A Nintendo só divulgou esse novo modelo de GBA quando já havíamos fechado a edição de janeiro (que foi fechada na metade de dezembro, pois também temos direito a férias) e já não dava tempo de fazer mais nada. Só que tem uma coisa: a Veja nunca colocou as mãos no novo aparelhinho. Nós acabamos de fazer um test-drive com o novíssimo GBA SP e contamos tudo pra você nas páginas 8, 9 e 19. A NW nunca chega atrás de ninguém quando o assunto é games, Renatinho.

Azaradinho

Estava vasculhando o site de vocês, quando vi algo inesquecível: meu próprio desenho que enviei para o Hot Paint (mas não ganhei)! Foi incrível, eu fiquei emocionado, não tinha palavras. Ao mesmo tempo, tive uma grande decepção. Quando cliquei no desenho para ver meu nome, uma coisa horrorosa apareceu: um desenho e nome totalmente diferentes do meu. E quando cliquei nesse desenho para ver se os links estavam trocados, apareceu o mesmo nome e desenho, sem nenhum traço físico ou espiritual. Foi a maior decepção da minha vida... vai saber como todo esse azar caiu em mim... Não quebrei espelho, não passei debaixo de escada, nada, nada!

Abel Bruno N. Silva
Belém/PA

Você vai querer falar de decepção comigo? Eu, que volta e meia sou chamado de pé-frio, urucão e zicado? Nem vou te contar as histórias que já aconteceram comigo porque perigas de você acabar derrubando muitas lágrimas. Mas fica frio porque já mandamos os encarregados disso tomarem mais cuidado. Isso não vai acontecer novamente e, se localizarmos a sua obra, corrigiremos o erro.

Azaradão

Comprei meu GameCube com todas as minhas economias. Aí sobrou um dinheirinho e eu comprei um WaveBird. Só quando cheguei a minha casa é que eu me toquei: gastei toda grana no aparelho... e o game? Eu simplesmente caí no desespero! E agora? Como vou fazer para jogar o meu cubinho mágico? Isso já aconteceu há dois meses, eu acordo todo dia e olho para o bichinho estacionado ao lado da TV... sem poder jogar. Por favor, se vocês souberem de uma locadora de games para GC aqui em Brasília, me avisem.

Nathaniel V. Rebouças
Brasília/DF

Inacreditável... mais um ziquitrica nesta edição. Acho que minha maré de azar está passando para outras pessoas. Desculpe a sinceridade, Nathaniel, mas você vacilou! Como você compra uma Ferrari e não tem gasolina pra rodar? O jeito é torcer pra alguem aí de Brasília se comover com a sua história e indicar alguma locadora. Se soubermos de alguma coisa, pode deixar que a gente avisa.

Parece, mas não é

De tanto vocês falarem bem, comprei o Super Smash Bros. Passaram-se alguns anos e, mais uma vez, por propaganda de vocês, comprei o Melee. Achei o jogo muito bom, mas tenho uma reclamação: dr. Mario, Young Link, Pichu, Falco, Ganondorf e Marth (sem contar o Luigi que, desde o primeiro game, é cópia do Mario) são a mesma coisa que: Mario, Link, Pikachu, Fox, Captain Falcon e Roy, respectivamente. Por que não colocaram outros personagens como EarthWorm Jim, Meowth (no lugar do Pichu), Mikau (Link com a Zora's Mask), Bomberman, Diddy Kong, ou o Link com a máscara de Deku? E por que não colocaram golpes diferentes em Falco, Ganondorf e Marth? O que muda entre os personagens citados acima é pouca coisa... velocidade principalmente. No game, já temos uma imitação do Mario que é o Luigi. O dr. Mario pode até ter atributos diferentes na velocidade ou recuperação, mas... é o Mario com um diploma de médico. É como se colocassem Daisy e Peach... Outro com o qual não me conformo é o Pichu: ele é um Pikachu pequeno! E para finalizar o Young Link: a diferença entre ele e o Link é que um é mais rápido que o outro, além das flechas de fogo e gelo. São todos Links! Podiam colocar um Link com máscara para mudar os ataques e não deixar dois Links, um pequeno e um grande lutando.

Magda Campos
Via e-mail

Sabe por que isso acontece, Magda? Porque um game não pode ter um número infinito de personagens. E é muito fácil para os programadores acrescentarem lutadores que se parecem entre si, pois isso ajuda a economizar tempo e também satisfaz aqueles fãs mais ardorosos que querem ver seu personagem favorito de várias formas. Mesmo assim, acho que você exagerou um pouco. Tenho certeza de que você é uma excelente jogadora de Melee, mas não está parando para analisar que, apesar desses personagens terem várias semelhanças entre si, as sutis diferenças que eles possuem os fazem novos lutadores.

ET de Varginha

Sou muito fã da revista, mas vejo que ultimamente a NW tem estado um pouco, digamos assim, chata. Há mais de um ano que vocês não colocam novas seções, enquanto há outras que não tem necessidade nenhuma de existir. É o caso da seção Arena. Ela está ali só pra ocupar espaço. O Hot Shots poderia ganhar mais uma página. Agora vamos falar do preço. A última vez que fui comprar minha revista, fiquei devendo R$0,50 ao jornaleiro, pois não sabia que havia aumentado. Achei justo por um lado, já que as coisas andam difíceis pra todo mundo, mas olhando de outra forma, a revista aumenta de preço, mas não tem novas seções, o número de páginas caiu de 68 para 62. O ideal seria que a revista tivesse, no mínimo, 70 páginas. Espero que vocês me entendam e percebam que este

ATENÇÃO! NOVO ENDEREÇO:
Envie sua carta para: **Revista Nintendo World - Rua Simão Dias da Fonseca, 93 - CEP: 01539-020 - São Paulo/SP**
Não deixe de escrever **N-MAIL** no envelope.

leitor azarado, leitor tarado, leitora indignada e outros fazendo da NW a melhor revista de videogames do nenhuma pessoa é igual a outra mesmo, certo?

desabafo não é só meu, mas de outros leitores também.

Watson Herman Martins
Varginha/MG

Chata?! A NW, chata?!? Pra você ficar mais feliz, a Arena já não existe mais e estamos inaugurando uma nova seção, Spotlight, já nesta edição. Relaxa que logo mais você verá outras novidades. E essa questão do preço vai sempre ser uma guerra. Quem é que gosta de gastar mais quando pode gastar menos? O problema é que a gente também tem que sobreviver, pagar contas, comer, consertar as goteiras de casa... várias coisas. Desculpa aí.
Pra terminar, você viajou quando falou que a revista tinha 68 páginas e caiu para 62. O que acontece é que, de vez em quando, achamos uma boa fazer um mimo com vocês e colocamos elementos especiais na capa (verniz, cores luminosas, etc...). Isso faz com que o miolo aumente em quatro páginas, mas o normal é que ela tenha 64 e não 62, como você disse.

Barbaridade

Adoro ler a Nintendo World e notei que raramente vocês colocam cartas enviadas por garotas. Queria saber se é por falta de cartas escritas por meninas ou se vocês têm um certo preconceito quanto a garotas gostarem de videogame. Eu jogo videogame há 6 anos e é realmente difícil ver garotas que gostem do assunto. Eu, particularmente, adoro jogar, já terminei pelo menos umas oito fitas ou mais. Tá certo que meu videogame está um pouco ultrapassado (nosso querido Super Nintendo), mas também tenho um Game Boy Color e vou a fliperamas. Enfim, só queria dizer que garotas gostam de videogames.

Bárbara
Via e-mail

Como assim, Bárbara?!?! Acho que você não tem lido muito o N-Mail ultimamente. A coisa que eu mais faço é reclamar que poucas meninas escrevem. A segunda coisa que eu mais faço é comemorar quando alguma guria lembra que a gente existe. A terceira coisa que eu mais faço ...bom não vem ao caso. Escreva sempre e tenha certeza de que preconcei-to não existe na NW. Ainda mais com seres tão maravilhosos como são as mulheres.

Arena of time

Eu adoro a revista, não perco uma edição mas queria saber por que tiraram a sessão Arena? Outra coisa: vocês têm contatos com os fabricantes dos jogos? Estou fulo da vida porque não acho um RPG tão bom quanto Golden Sun. É um jogo espetacular, viciante e muito complexo. E isso é fundamental para um RPG! Metroid Fusion também é excelente, mas não é um RPG propriamente dito. Outra coisa que me deixou cabreiro foi o Miyamoto não ter remodelado The Legend of Zelda: Ocarina of Time com os magníficos gráficos do GameCube. Ele simplesmente "copiou" o jogo e o colocou no Wind Waker do GC. Seria legal OoT com os gráficos de Metroid Prime. Eu estou simplesmente babando por Metroid Prime (mesmo não tendo o GC). Ainda que reclamando da falta de RPGs com a qualidade de GS, eu sei que a Nintendo tem muitas cartas na manga e RPGs refinadíssimos estão por vir, como Final Fantasy, Golden Sun 2 (mal posso esperar) e outros RPGs de primeira, principalmente para GBA.

Diogo Barbosa Silva
São Paulo/SP

A Arena foi suspensa de nossas páginas por ser uma seção que estava mal estruturada. Para alguns games choviam cartas e recordes, para outros nem mesmo unzinho sequer aparecia, então, resolvemos tirá-la de circulação. Isso não significa que esteja morta, podemos voltar com ela um dia. Miyamoto não copiou nada e nem colocou nada em lugar nenhum, Diogo. Ocarina of Time está sendo distribuído como um disquinho-brinde para os jogadores americanos que encomendarem com antecipação sua cópia de Wind Waker. Será que esse disquinho tem chances de chegar ao Brasil? Hummmmm... (aguardem novidades).

CARTA DO MÊS

Hoje, após jogar Metroid Prime a tarde inteira, resolvi ir à banca. Chegando lá, fui logo pegando minha NW 53 e, no caminho de volta para casa, fui lendo página por página. Até que me deparei com aquela que parecia ser uma linda notícia: a volta do fórum do site da NW melhor do que antes. Infelizmente, me iludi. O fórum estava todo em inglês, meu cadastro não existia mais, não havia mais a seção na qual dizíamos nossos personagem favoritos e, o pior... onde estão todos aqueles que conheci dois anos antes quando o fórum ainda era um fórum? Quando ainda podíamos ver Wario e seu bigode nos dando boas-vindas. É NW... ja vivi muitos momentos de expectativa com a revista que resultaram em algo espetacular, mas sinto muito em lhes dizer que esta grande expectativa da volta do fórum não foi correspondida, e acredito que tenha acontecido o mesmo com muitos outros que acessaram o site só para falar e falar e falar.

Bruno Pereira Borges/Brasília DF
(Veran, no fórum)

Bruno o negócio é o seguinte: o fórum está bombando, se é que você me entende. Claro que existem pessoas como você que sentem falta de algumas coisas que rolavam no passado, mas nao vou mentir pra você: a maioria está gostando bastante! O site vive lotado de meninos (e meninas) soltando o verbo. Aliás, tem muita gente do passado que já se cadastrou e está lá sentindo a sua falta. Desencana que a vida engana, meu querido! Entra lá, divirta-se e aguarde mais novidades! N

Mulher pelada

Fala pessoal da NW, vou direto ao assunto:

1- Se eu tivesse terminado o Metroid Prime com 100% (o que não ocorreu) o final do jogo mudaria?

2- O modo Hard que é habilitado no final do jogo é apenas um desafio ou o último chefe e o final mudam? Até agora está tudo igual ao modo Normal, só que mais difícil...

3- A Samus tira a roupa ou não? Em caso afirmativo, como? (Tomara que sim!)

Pronto, essas são minhas dúvidas, mas não cheguei ainda ao objetivo desse e-mail. Lá vai:
Fiquei muito magoado quando descobri que o último chefe não era a nossa querida vilã Mother Brain. Mas fora isso, o jogo é muito doido e ele está empatado no topo da minha lista com, é claro, Zelda.
P.S. Quando vi a mensagem no N-Mail de que o Trivella tinha terminado Metroid Prime em 18 horas, fiquei chocado! Eu, que tenho apenas 12 aninhos, terminei em apenas 21 horas e 13 minutos, sem detonado! Se liga, Trivella! Vê se aprende a jogar direito!

Sem assinatura
Via e-mail

1- Muda sim. Uma animação bem legal acontece quando você consegue os 100%. E mais umas outras surpresas...
2- A única diferença é que você vai se descabelar mais.
3- Ahh Samus... essa menina adora ficar exibindo seus dotes físicos para alguns poucos privilegiados. Pena que ela exige que ninguém fique espalhando detalhes sobre sua intimidade. Teve um cara que ficou tão abestalhado diante de tamanha beleza que ficou curtindo cada momento do game, sem pressa, e acabou terminando MP em 18 horas na primeira vez (ele sempre faz isso quando gosta muito de um game). Hoje, já mais acostumado com tudo isso, esse tempo caiu pra mais ou menos 5 horas.

VENCEDOR DA PROMOÇÃO NW 4 ANOS PUBLICADA NA EDIÇÃO Nº50

MARCELO MOURA FERREIRA – BELÉM/PA

Possíveis respostas: NBA Courtside 2002, Pikmin, Luigi's Masion, Eternal Darkness: Sanity's Requiem, Wave Race: Blue Storm e Super Smash Bros. Melee

HOT PAINT

Vencedor



Leandro Muniz da Silva Mogi Guaçu/SP

Prêmio: 1 videogame **Nintendo 64**

Regulamento

Para participar da seção **Hot Paint**, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World Hot Paint R. Simão Dias da Fonseca, 93 CEP: 01539-020 São Paulo/SP

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.

O desenho (ou a pintura) deverá conter no verso o seu nome, endereço completo, idade e telefone para contato, bem legíveis.

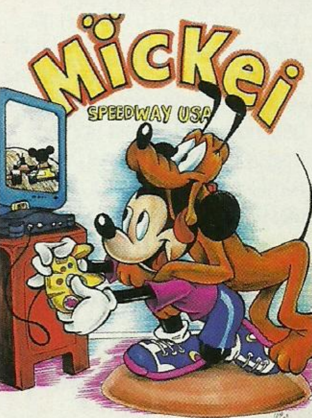
Boa sorte!



Ricardo A. de Jesus Angra dos Reis/RJ



João Vicente D'Ávila Becker São paulo/SP



Leandro Aparecido Mandú Barroso/MG



Luiz G. Fortes Espirito Santo do Pinhal/SP

Doraci da Silva Cardoso Sumaré/SP



Rafael Andrade Santos Viçosa/MG



Evandro H. Paffrath Novo Hamburgo/RS





CONRAD EDITORA

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Martins
Gerente de Produto

Noelly Russo
Diretora de Redação

Odair Braz Junior
Editor-Chefe

Pablo Miyazawa
Coordenador Editorial

Nintendo World

REDAÇÃO
Ronny Marinoto
Editor

Eduardo Trivella
Editor Contribuinte

Eurico Kenji Sakamoto
Editor de Arte

Luiz Gustavo Bacan
Designer

Andréa Aguiar
Revisora

William Domingos
Secretário Gráfico

Colaboradores
Alex Figueiredo, Augusto Olivani, Cassiano Barbosa, Cleiton Campos, Fabio Michelin, Fabio Santana, Felipe Azevedo, Nelson Alves Jr., Renato Siqueira, Renato Viliegas (textos), Kelven Frank, Robson Teixeira (arte), Ulisses Perez, Lilian Maruyama (capa)

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
André Miyazawa
Coordenador

Alexandre Cardoso da Silva
Homero Letonai
Escaneamento e Tratamento de Imagens

PRODUÇÃO
Priscila Santos
Gerenta de Producao Gráfica

Ed Wilson Dias
Anísio Arruda
Coordenadores de Produção

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativo-Financeira

Dirceu Darin
Gerente de Serviços

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Alexandre Monti
André Jaccon
Benjamin Emerick
Suporte Técnico

ATENDIMENTO
Heloisa Scott
Janaina Carvalho
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

INTERNET
Mateus Reis
Giseli Vasconcelos
Fernando Nogueira
Cadu Simões (Surfer)

NINTENDO WORLD, Edição 53, janeiro de 2003, é uma publicação da **Conrad Editora do Brasil Ltda**. ISSN 1516-1892.
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Simão Dias da Fonseca, 93 – Aclimação – São Paulo/SP
CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
atendimento@conradeditora.com.br

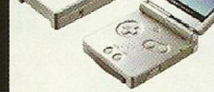
Visite nosso site
www.nintendoworld.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br
Impressão: **Plural**
Distribuição: **Dinap**



LUZ NO FIM

Nintendo anuncia o GBA SP com luz própria e bateria recarregável!







Nasce o herdeiro

O dia 7 de janeiro de 2003 já entrou para a história da Nintendo. Nessa data foi confirmada a existência do herdeiro da geração de consoles portáteis. As especulações aconteceram em todos os cantos e era evidente que a gigante do entretenimento planejava a reformulação do seu console mais vendido. E isso realmente aconteceu, quando nos Estados Unidos e no Japão, a Nintendo anunciou o Game Boy Advance SP. Uma nova máquina, cheia de novidades cujos detalhes você conhecerá agora.



GAME BOY ADVANCE SP GAME BOY ADVANCE SP

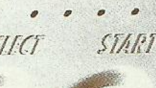
Um novo conceito



O visual é supermoderno. Agora o console possui o sistema Flip-Top, abre e fecha como um telefone celular. O console ficou mais compacto e cabe na palma da mão, tornando-se mais confortável e discreto para se carregar no bolso. A tela, quando aberta, possui uma sensível inclinação deixando o jogador em uma posição mais cômoda para várias horas de jogatina.

O direcional e os botões A e B, estão dentro de uma área mais baixa que a superfície do console, facilitando uma localização precisa e diminuindo o risco do dedo escorregar por causa do suor das mãos. Os botões L e R se posicionam como gatilhos nas quinas traseiras do GBA SP e são ligeiramente menores que os tradicionais do portátil atual. A regulagem de volume não será mais feita por um botão giratório, mas utilizando-se um sensor de correr – sobe e desce como um botão equalizador. Com o novo design, as saídas de som passam para parte da frente do aparelho, permitindo que o jogador encaixe as duas mãos sem abafar o som. O GBA SP aberto e pronto para o jogo, nos faz lembrar dos antigos portáteis Game and Watch da própria Nintendo.







DO TÚNEL



Mais energia na hora do jogo

Uma das novidades mais bem-vindas ao GBA SP é a tela de cristal líquido iluminada – vai ter fã pagando promessa por ver seu desejo realizado. Na verdade, a tela é a mesma do modelo atual, mas possui uma luz frontal que pode ser ligada e desligada a qualquer momento, dispensando a iluminação do ambiente. Essa nova luz ainda melhora a sua visão da tela de jogo, mas diminui o tempo de vida da bateria. Atribui-se a falta de uma tecnologia "barata" a não existência de luz nas versões anteriores do console – isso implicaria encarecer o produto e aumentaria muito o consumo de pilhas, problemas contornados de maneira satisfatória no SP. Para gerar energia para todas essas mudanças, a Nintendo optou por uma bateria de lítio recarregável que, depois de permanecer três horas na tomada, garante ao jogador dezoito horas de jogo ininterruptas. A duração da bateria cai para dez horas quando se usa a luz.

O modelo ainda não é perfeito, pois não aceita pilhas comuns e ficou sem uma entrada para os fones de ouvido – acessório indispensável para quem quer curtir a qualidade sonora em sua totalidade. Mas a Nintendo lançará no mercado, junto com o console, um adaptador que será plugado na saída de expansão e permitirá o uso dos fones. A saída é a mesma que receberá o adaptador AC – recarregador de tomada – e por esse motivo só suportará um dos cabos por vez – se você estiver recarregando, fica sem os fones e vice-versa. Outro fato importante é que o novo console aceitará todos os jogos já lançados para os portáteis Nintendo, assim, estarão disponíveis mais de 1.400 títulos já em seu lançamento. Periféricos como cabo Game Link, o Card e-Reader e a conexão com o GameCube também estão garantidos. Mesmo com o lançamento do GBA SP, a Nintendo continuará a produzir o GBA e seus jogos, pois apesar das vantagens do novo modelo, o atual continua satisfazendo milhões de pessoas e fará a troca só quem quiser.

Especificações técnicas

- **Tamanho: 82 mm de largura x 84,6 mm de altura e 24,3 mm de espessura (fechado).**
- **Peso: 143 gramas.**
- **Sistema Flip-Top para abrir e fechar o console, proporcionando maior proteção para a tela quando o aparelho não estiver em uso.**
- **Iluminação Front Light: luz frontal para o aparelho, dispensando a iluminação do ambiente (você poderá jogar tranqüilamente no escuro).**
- **Bateria de lítio, recarregável para até dezoito horas de jogo (o tempo cai para dez horas com o uso da luz).**
- **Disponível em três cores metálicas: prata, preto e azul.**
- **Pode gerar 32.000 cores simultaneamente.**
- **Tela de jogo em cristal líquido com 40,8 mm x 61,2 mm e resolução de 240 x 160 pixels (a mesma do modelo atual).**
- **CPU de 32 bits, com memória embutida.**
- **Link para até quatro jogadores (o aparelho poderá se conectar aos modelos atuais do GBA e utilizará os mesmos cabos de Link).**
- **O GBA SP será compatível com todos os jogos já lançados para Game Boy, Game Boy Color e Game Boy Advance.**



Quando poderemos botar as mãos nesta jóia?

Japão

Lançamento: 14 de fevereiro
Preço: ¥12,500 (aproximadamente 105 dólares)
Disponível nas cores: Island Blue, Platinum Silver e Onix Black

Estados Unidos

Lançamento: 23 de março
Preço: US$ 99.95
Disponível nas cores: Cobalt Blue e Platinum Silver





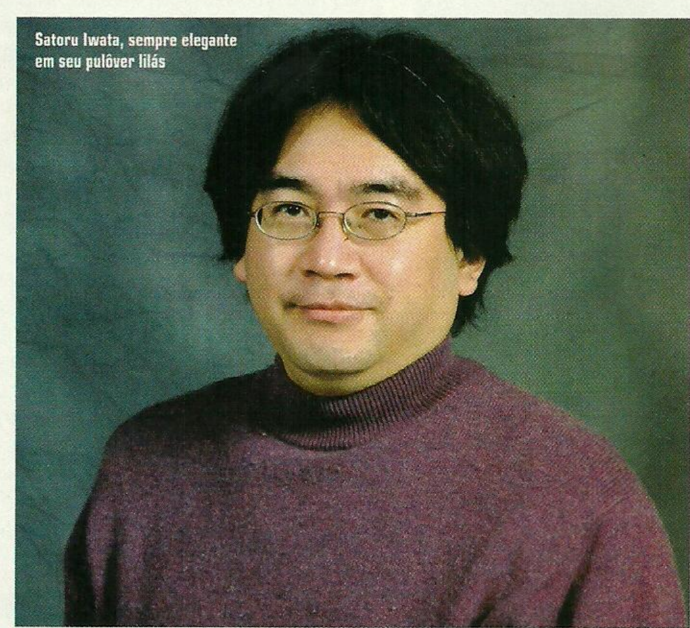




"GAMECUBE 2" NOS PLANOS DA NINTENDO!

Iwata fala sobre a próxima geração de máquinas

Para acabar de vez com os rumores sobre a Nintendo abandonando o mercado de hardware para se tornar uma third party (a exemplo do que fez a Sega), Satoru Iwata, presidente da companhia, revelou em entrevista à agência de notícias Reuters, parte dos planos para o futuro: "Estamos desenvolvendo o próximo console doméstico com planos de lançar o novo sistema praticamente junto com os concorrentes", afirmou Iwata, concluindo: "Estamos desenvolvendo o próximo videogame em nosso departamento de pesquisa e desenvolvimento. Estamos trabalhando com diversos parceiros de tecnologia. Posso dizer que esperamos lançar o sistema entre 2005 e 2006".
Para reforçar, a Nintendo of America divulga o seguinte: "Estamos trabalhando na próxima geração de videogames, mas não há ainda uma data confirmada para seu lançamento. Apenas podemos dizer que estará disponível no mercado ao mesmo tempo que os consoles das empresas concorrentes".



Satoru Iwata, sempre elegante em seu pulôver lilás

METROID: BREVE NUM CINEMA PERTO DE VOCÊ

Game pode se tornar mina de ouro na telona!

Não é novidade nenhuma que games de sucesso sejam adaptados para as telas do cinema. Foi assim com **Street Fighter**, **Mortal Kombat**, **Tomb Raider** e até com **Super Mario Bros.**
Agora, uma das mais aguardadas adaptações foi, finalmente, confirmada e Metroid garantiu sua passagem para Hollywood. Quem garantiu os direitos para a produção foi o estúdio Zide/Perry Entertainment, responsável por hits como "American Pie 1" e "2", "Premonição" e "Como Cães e Gatos".
A premissa é a cara da série: "A paz da galáxia foi abalada por uma descoberta contundente: numa expedição de rotina para vasculhar um planeta, uma equipe descobre uma nova forma de vida: os Metroid. Esse novo ser alimenta-se da energia de suas vítimas, agarrando-as impiedosamente com suas garras, e pode se multiplicar facilmente, oferecendo grande risco à humanidade. É aí que entra a caçadora de recompensas Samus Aran, contratada pela Galactic Federation para eliminar a ameaça. O que eles não sabiam é que os Space Pirates também tomaram conhecimento da descoberta e, prevendo o potencial bélico dos Metroid, roubaram um espécime para criar um exército invencível".
Tudo de acordo com a série. Pelo menos até aqui. Se o filme mantiver o clima de suspense e as cenas de ação do game, pode ter certeza de que Samus Aran fará milhões nas bilheterias do mundo todo. Além do que o enredo possibilita uma série de grandes obras. Só filmaço!

METROID PRIME 2 NA AGULHA!

Próximo game já está a caminho

Metroid Prime fez tanto sucesso no GameCube que uma seqüência já estaria em desenvolvimento. Foi o que revelou o site de games IGN.com. Fontes internas da Retro Studios (produtora do primeiro game) indicam que a Nintendo já aprovou a produção de mais uma aventura de Samus Aran no GameCube. A novidade é que o novo game poderá ter um modo Multiplayer – isso está sendo cogitado pela Retro, e restaria à Nintendo aprovar a idéia. Nenhuma data foi divulgada, mas especula-se que o game não chegará às lojas antes de 2004.

PINTORES FAMOSOS

Tartarugas Ninja ressuscitadas no GBA e GC

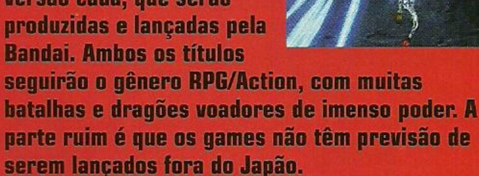
A Konami confirmou duas novas versões de **Teenage Mutant Ninja Turtles**, uma para o portátil Game Boy Advance e outra para GameCube. Uma nova série animada terá sua estréia em fevereiro no canal Fox americano, aos sábados pela manhã, e os novos games serão baseados nessas aventuras, que trazem algumas novidades – principalmente personagens. Para não fugir ao roteiro de sucesso do passado, Leonardo, Michelangelo, Donatello e Raphael continuam na luta contra o perverso Destruidor. A empresa garante que a jogabilidade e a ação serão fiéis aos títulos lançados anteriormente, ou seja, vem coisa muito boa por aí. O lançamento está marcado para outubro de 2003.



N-BITS

N-BITS

- **A Ubi Soft divulgou a aquisição dos direitos de desenvolvimento e publicação do título** Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness **(nome provisório). O título fica prometido para o GameCube, com lançamento até 2004.**



- **"Dragon Drive" é mais um anime que vai virar game em 2003. GameCube e GBA receberão uma versão cada, que serão produzidas e lançadas pela Bandai. Ambos os títulos seguirão o gênero RPG/Action, com muitas batalhas e dragões voadores de imenso poder. A parte ruim é que os games não têm previsão de serem lançados fora do Japão.**

- **Além de ser um personagem exclusivo em** Soul Calibur 2, **Link terá uma trilha sonora especial para quanto estiver na arena e o jogador lutará ao som da música de** The Legend of Zelda.

- **Sega lançará** Sonic Pinball Party **para o GBA. Esse título vai resgatar um antigo game do espinhudo em que ele se transforma em uma bola e sai rodando pela mesa de Pinball. Lançamento japonês ainda no primeiro semestre de 2003.**



- **O site GameFront (www.gamefront.de) divulgou a notícia de que a Nintendo confirmou que** Pokémon **para GameCube será lançado no segundo semestre de 2003, no Japão.**

DRÁCULA NÃO DESISTE

Vem aí um novo Castlevania



O bom de se ter um jogo com Drácula é que ele nunca morre de verdade e pode voltar para uma revanche. **Castlevania: Aria of Sorrow** é o título da próxima aventura com o sanguesuga e, apesar de anunciado com muitas inovações, ainda estará muito parecido com o as últimas versões (**Circle of the Moon** e **Harmony of Dissonance**). O herói será Soma Cruz, um estudante colegial que vive no ano de 2035. O jogador coletará muitas armas durante a aventura e poderá absorver a alma de seus inimigos para ganhar experiência e desenvolver novas habilidades e ataques mais potentes. Uma das grandes novidades será a conexão entre dois GBAs para troca de informações. Lançamento garantido para maio de 2003, nos EUA.

VEXX EM QUADRINHOS

História do jogo contada de maneira diferente

Uma das últimas atualizações do site oficial do game **Vexx** (www.acclaim.com/games/vexx/index2.html) é a área em quadrinhos que conta a história do jogo e a origem da arma Astani War Talons, que vai dar ao herói todos os seus poderes. As ilustrações são de extremo bom gosto e recriam fielmente o clima retratado na lenda. Vexx tem tudo para ser o próximo grande herói dos videogames. O jogo está confirmado para fevereiro no GameCube.



NO CONTROLE

Por **Pablo Miyazawa**

Sabor de **isopor**

Devo confessar que não vejo a hora de jogar **Zelda: The Wind Waker**. Tive a sorte de conhecer a versão não-finalizada na E3 do ano passado e, a partir daí, só tenho contado os dias até o lançamento. Março está aí, e o game já é uma realidade. Agora, surge um problema que muitos jogadores de GameCube irão enfrentar: para onde direcionaremos nossas esperanças e ansiedades daqui para frente? **Soul Calibur 2**, talvez? Um grande game, possivelmente, o melhor em seu gênero. Mas é um game de luta sem muitas novidades. Não é todo mundo que curte – eu, pelo menos, não curto muito. **1080° Avalanche**? Pelo jeito será bacana, será que já não vimos isso antes no N64? **Resident Evil 4**? Agora sim, estamos falando a minha língua! Sustos, sangue, zumbis, escuridão... mas já não jogamos algo parecido há pouco tempo? E que tal **F-Zero**? É mais veloz e moderno, mas não deve variar muito daquilo que jogamos há alguns anos. E **Mario Kart**? Com certeza será melhor, mas a idéia é a mesma! **Mario Golf**? A mesma história.
Não estou menosprezando, ou dizendo que esses games não mereçam nossa atenção antecipada. Eu mesmo não vejo a hora de jogar todos eles. Mas é óbvio que fica muito mais fácil criar expectativa por algo que já conhecemos bem. É como desejar muito um sanduíche do McDonald's: você já comeu centenas de vezes e sabe bem qual é o gosto. Mas ao comê-lo, vemos que o sabor sempre é melhor do que da outra vez. É uma comparação sem sentido, mas é assim que os fãs de games tratam os futuros lançamentos. Só se valoriza aquilo que sabemos o que esperar, e quase nunca há decepção. Claro que os games que citei serão bacanas, mas é preciso dar espaço às surpresas. Há muitos casos de títulos excelentes, que não receberam alarde da imprensa e passaram quase despercebidos pelos jogadores.
Para não cometer injustiças, procure se manter ligado (na **NW** e na internet) em alguns games futuros dos quais ninguém falou muito ainda. Por enquanto, estas são minhas sugestões: **Wario World**, **Hitman 2**, **Project BG&E**, **Stage Debut**, **XIII** e **Roll-a-Rama**. Quem sabe você não se surpreende? Ⓝ

NO CONTROLE

Concordou? Discordou? Escreva para redacao@nintendoworld.com.br e dê a sua opinião. Escreva a frase "No controle" no assunto do e-mail.

HOTSHOTS

THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM JANEIRO DE 2002

METROID PRIME GAMECUBE
METROID FUSION GAME BOY ADVANCE
THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST GAME BOY ADVANCE
THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS GAMECUBE
RESIDENT EVIL 0 GAMECUBE
HARRY POTTER E A CÂMARA SECRETA GAME BOY ADVANCE
ANIMAL CROSSING GAMECUBE
TONY HAWK'S PRO SKATER 4 GAME BOY ADVANCE
FIFA 2003 GAMECUBE
PHANTASY STAR ONLINE EPISODE I & 2 GAMECUBE





OS PROCURADOS

OS GAMES MAIS AGUARDADOS PELOS LEITORES E PELA EQUIPE **NW**

THE LEGEND OF ZELDA GAMECUBE
POKÉMON RUBY & SAPPHIRE GAME BOY ADVANCE
RESIDENT EVIL 4 GAMECUBE
F-ZERO GC GAMECUBE
SOUL CALIBUR II GAMECUBE
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES GAMECUBE
SECRET OF MANA: NEW PROMISE GAME BOY ADVANCE
FINAL FANTASY TACTICS GAME BOY ADVANCE
PIKMIN 2 GAMECUBE
DEAD PHOENIX GAMECUBE

QUESTIOMARIO

Responda às perguntas abaixo e mande pelo correio até a data indicada! Se acertar todas e for sorteado, você levará um prêmio sensacional da **Nintendo World**!

Nome do Game:
Metroid Fusion (Game Boy Advance)
Prêmio para o vencedor:
Um cartucho de Game Boy Advance
Envie suas cartas até:
20 de março de 2003
Inclua seu endereço completo e telefone para contato.

1. **Por que Samus consegue absorver os Parasitas X e não ficar contaminada?**
2. **Qual era o nome do ex-comandante de Samus, o qual ela homenageia apelidando o computador de sua nova espaçonave?**
3. **Em quantas áreas está dividida a estação espacial Biologic Space Labs?**
4. **Quem são os amigos que Samus conheceu em Zebes e agora ela encontra no Habitation Deck da estação espacial?**
5. **Quantos Energy Tanks existem no jogo?**

Mande suas cartas para: **QUESTIOMARIO SUPER SMASH BROS. MELEE**
REVISTA NINTENDO WORLD CAIXA POSTAL 7550 CEP 06296-990 SÃO PAULO/SP

Luciana da Cruz, São Paulo/SP
Respostas: 1. Kirby, 2. Pikachu ou Pichu, 3. Saco de Areia, 4. 4 jogadores, 5. Bowser

CALENDÁRIO NINTENDO 2003



fevereiro/março

All-Star Baseball
Army Men: Air Combat 'The Elite Missions'
Army Men: Sarge's War
Barbarian Titus Fighting
Batman: Dark Tomorrow
BattleBots
Crushed Baseball 2004
Cubix: Robots
Dakar 2: Special Stages
Def Jam Vendetta
Enclave
Evolution Snowboarding
Haven: Call of the King
Hitman 2: Silent Assassin
Jane's Attack Squadron
Legend of Zelda: The Wind Waker
Micro Machines
MLB SlugFest
NBA Street
Racer
Rainbow Six 3: Raven Shield
Rally Championship
Rayman 3 Hoodlum Havoc
Red Faction II
Resident Evil Code: Veronica
RTX Red Rock
Splinter Cell
Summoner: A Goddess Reborn
Superman: Shadow of Apokolips
Tankers: Smoking Barrels
The Sims
Tom Clancy's Ghost Recon
Top Angler II
TransWorld Surf
Vexx Acclaim
V Rally 3
V-Rally 3 Infogrames
WWE

fevereiro/março

Barbarian
Bond 007: NightFire
Crazy Taxi: Catch a Ride
Daredevil: The Man Without Fear
Disney Sports Snowboarding
Dr. Muto
GT Advance 3: Pro Concept Racing
Jet Grind Radio
Lufia: The Ruins of LoreMicro
Mario Party-e
Mega Man and Bass
Ninja Soldier
Pokemon: Ruby & Sapphire
Rayman 3
Robocop
Samurai Jack
Super Puzzle Fighter II Turbo
Tiny Toon Adventures: Scary Dreams
Woody Woodpecker in Crazy Castle 5
X2: Wolverine's Revenge
Yu-Gi-Oh! Dungeondice Monsters

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

FÓRUM

O que um game precisa ter para ganhar nota dez?
Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.

Nada de bala perdida

Dead to Rights é chumbo grosso!

De cara um aviso: o conteúdo deste site é impróprio para menores de dezessete anos.

Bem, a advertência se deve à violência encontrada no game. **Dead to Rights** é um game no melhor estilo dos filmes policiais americanos e o protagonista das cenas não usa dublê e atira em tudo que se mexe. Entre uma coreografia e outra, ele dispara nos bandidos com sua calibre 12 mesmo sem olhar para o alvo, usa inimigos como escudos humanos para escapar da chuva de balas e é do tipo dedo solto no gatilho.

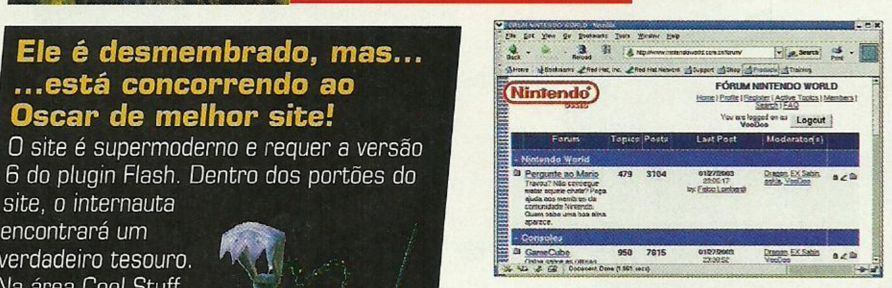


A Namco caprichou no conteúdo e baixar os 24 papéis de parede, os cinco vídeos e outros seis Screen Savers é função obrigatória. A maioria dos Wallpapers tem uma imagem de um dos personagens do jogo – só figuras ameaçadoras.

http://www.deadtorights.com/

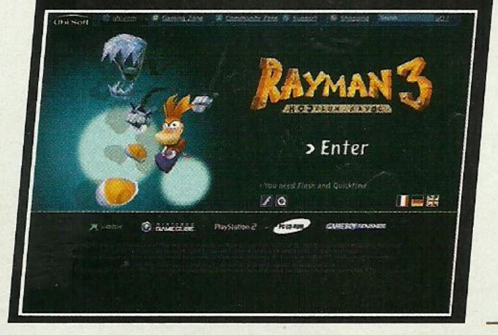
Ele é desmembrado, mas... ...está concorrendo ao Oscar de melhor site!

O site é supermoderno e requer a versão 6 do plugin Flash. Dentro dos portões do site, o internauta encontrará um verdadeiro tesouro. Na área Cool Stuff são sete Wallpapers em três tamanhos diferentes, vídeos e Screen Savers para download, além de um ícone animado engraçadinho – Rayman transforma a cabeça de um inimigo em bola de futebol.



O conteúdo básico para um site de videogames está todo lá: história, telas de jogo, galeria de arte e tudo mais. Sua viagem pelo site será inesquecível. As diversas maneiras de interagir com os elementos da tela fazem a diferença. Enquanto num menu você usa uma lupa sobre um mapa e clica para ter uma breve descrição da região, em outro, você puxa cordinhas ou assiste às aulas para saber como serão as várias facetas do herói no jogo e fica conhecendo alguns tipos de inimigos. Provavelmente, o site mais bem trabalhado entre os últimos títulos de games. Um show de Rayman!

http://www.rayman3.com/uk/



Fórum NW

Os bons tempos voltaram! Sucesso absoluto, o Fórum da Nintendo World já recrutou um exército de nintendomaníacos e simpatizantes para as salas de discussão. Esta já é a área mais visitada e, junto com a nova seção Hot Paint, garantem mais da metade dos acessos ao site. O pessoal anda falando de tudo um pouco: personagens preferidos, novos e velhos games, notícias e boatos e, principalmente, rola aquela paquera! As meninas são em menor número e chegam a causar desentendimentos entre os meninos – tudo de maneira sadia, pois estamos de olho nos abusadinhos.

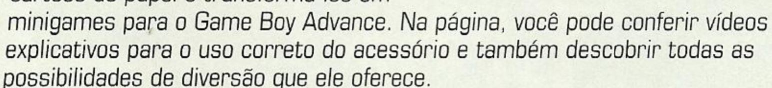
Assim é que se faz uma comunidade produtiva, com liberdade de expressão e respeito aos limites.

http://www.nintendoworld.com.br/forum/

Tecnologia de ponta

Card e-Reader na vitrine da internet

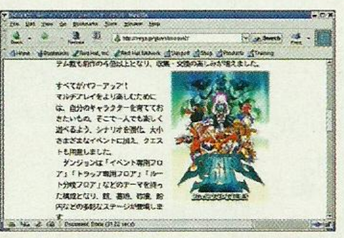
Se você ainda tem alguma dúvida da maravilha tecnológica que é o acessório de ler cartões da Nintendo, este é o lugar certo para uma visitinha. O e-Reader é capaz de ler os códigos de barra impressos em cartões de papel e transformá-los em minigames para o Game Boy Advance. Na página, você pode conferir vídeos explicativos para o uso correto do acessório e também descobrir todas as possibilidades de diversão que ele oferece.



Existe uma opção (Chaos-e Mini-Game) para se jogar no próprio site, um joguinho sem muitos recursos, mesmo assim, desafiador.

Além disso, o conteúdo online serve para pesquisa das séries de cartões lançados para o leitor. Até o momento, foram lançados dez games superclássicos!

http://www.nintendo-e-reader.com/



Só o gostinho

Japoneses apresentam site de Shining Soul 2

Este próximo link ainda está sem muito conteúdo, mas sendo um game da série **Shining**, já é uma grande notícia. **Shining Soul 2** dá uma palhinha do que podemos esperar para o GBA em 2003. Um dos RPGs mais afamados de todos os tempos faz neguinho chorar de emoção só de ouvir falar. O site oficial japonês apresenta algumas, muito impressionantes, telinhas do jogo e mostra que **SS** terá alto nível visual, como presenciamos em **Golden Sun**. A expectativa é enorme e ficaremos ligados nas novidades sobre esta produção para não perder nenhum detalhe.

http://sega.jp/gba/shinsoul2/

DIGA LÁ! **Conhece algum site Nintendo bacana? Mande sua indicação para: redacao@nintendoworld.com.br**

Só a NC traz o mundo Nintendo pra você.

DSS-900 5.1
Speaker System
Gaming Series
para todos os Consoles



Console Nintendo 64
série Multi Sabores

Toda a linha de jogos e acessórios para o seu N64, GBC e GBA





Console
Game Boy Color



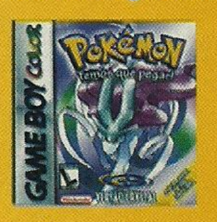




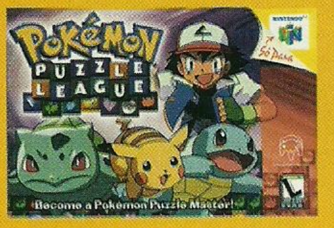














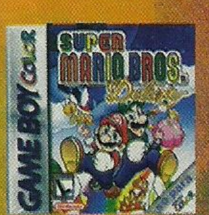








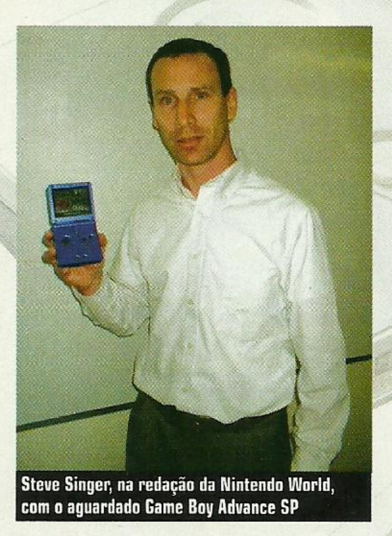





GAME BOY ADVANCE
Console
Game Boy Advance
Shark Light
Glow Guard
Pulse Pak
para GBC
GameShark
Advanced
S Video
Cable
Tela de LCD
compativel
com GameCube
e outros Video Games
All in One
Funpak para GBA
Booster Kit
para GBA
Sharklight Survival Set
para GBA
Mega Memory
16X para Gamecube
Flash Memory
59 Blocks
para Gamecube
Cabo Link
para GBC e GBA
AC Adapter
para GBC e GBA
Entregas
na capital e
grande São Paulo
via motoboy
Despachamos para
todo o Brasil
via sedex.
Formas de
Pagamento:
- Em até 6X
- Aceitamos todos
os cartões de crédito
NC
games
(11) 6236-1157

Nintendo no Brasil

Esclarecemos a boataria sobre o futuro da empresa


Steve Singer, na redação da Nintendo World, com o aguardado Game Boy Advance SP

No último mês, muitos boatos circularam sobre o que pode acontecer com a Nintendo no Brasil. O maior deles é aquele que diz que a Gradiente não seria mais a representante oficial da empresa japonesa por aqui. Até o fechamento desta edição, não havia sido feito um comunicado ou uma nota à imprensa sobre o assunto, mas é muito pouco provável que a Gradiente renove seu contrato. E isso quer dizer que você tem que se preocupar se os jogos continuarão chegando por aqui? Não, tudo vai continuar como antes. E para tirar todas as dúvidas, a NW conversou com Steve Singer, gerente geral da Nintendo of America para a América Latina. Veja o que ele nos revelou:

Nintendo World: Como a Nintendo pretende atuar no Brasil de agora em diante?
Steve Singer: Pretendemos ampliar nossa atuação aqui, trazendo mais rapidamente um número maior de jogos. Também pretendemos fazer com que a nossa linha de portáteis, como o Game Boy Advance, tenha uma penetração maior do que tem hoje. E o Game Boy Advance SP vai chegar ao Brasil.

NW: Os preços vão baixar?
SS: Não é possível dizer isso neste momento, mas vamos reduzir os preços dos consoles e dos jogos nos Estados Unidos. Esperamos que isso se reflita no Brasil.

NW: Com essa nova estratégia para o Brasil, você acha que teremos games com legendas em português?
SS: Não, e isso não quer dizer que a Nintendo não respeita o público brasileiro. A tradução é um processo que demora para ser feito e hoje os jogos americanos chegam por aqui quase que simultaneamente. Não vemos como isso pode representar tanta vantagem para o jogador.

NW: E quais são os próximos planos da Nintendo?
SS: Estamos muito contentes com os próximos lançamentos, que serão **Pokémon Ruby & Sapphire** e **Zelda: The Wind Waker**. São jogos muito aguardados nos Estados Unidos. Além disso, já estamos trabalhando no lançamento do GBA SP e, logo mais, teremos o Game Boy Player (para jogar na TV).

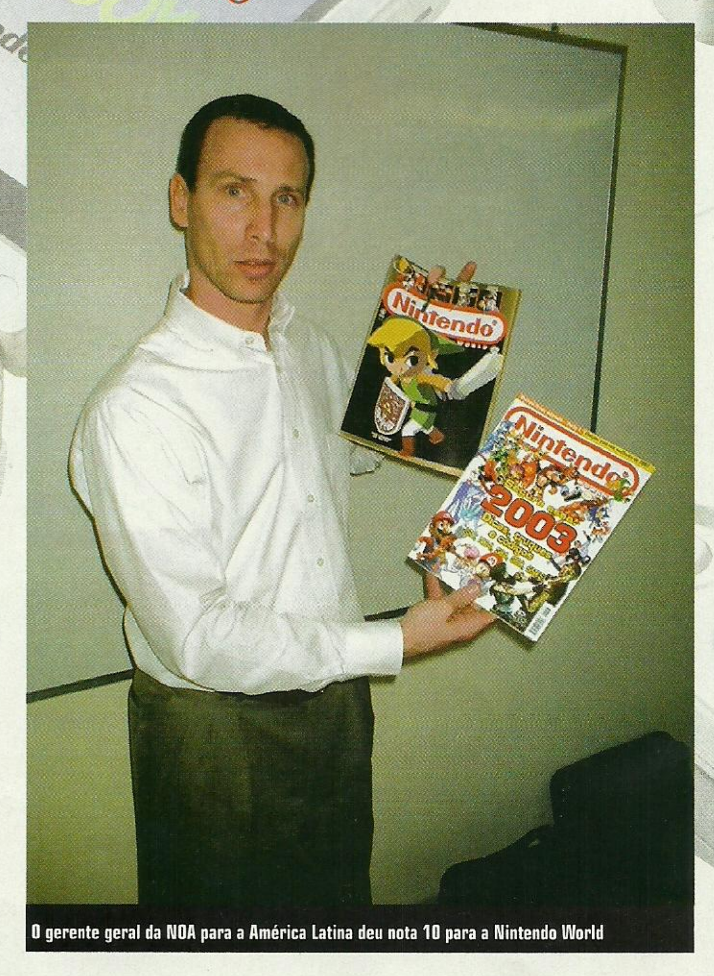
NW: Com o GBA SP, a Nintendo vai baixar o preço ou parar de fabricar o GBA?
SS: A Nintendo não tem planos de diminuir o preço do console, por enquanto. O GBA SP é uma extensão do Game Boy Advance, e não uma substituição. A Nintendo planeja continuar com a produção dos dois sistemas.

NW: Por que fazer essa "mudança" somente agora?
SS: Por nenhuma razão em especial. Sua forma mais compacta, seu design e a luz interna provam ser particularmente atrativos para os jogadores adolescentes e aos de vinte e poucos anos. Até agora, recebemos respostas muito positivas das third parties.

NW: Isso significa que foi um erro lançar o GBA original?
SS: Em pouco mais de um ano, a Nintendo vendeu mais de 11,5 milhões de unidades do Game Boy Advance. Os números dizem por si mesmos.

NW: O que significa esse "SP"? Por que não há espaço para os fones de ouvido?
SS: SP significa "Special". Por causa da falta de espaço. Lançaremos um adaptador para fones, que será vendido separadamente.

NW: O que você sabe sobre o GameCube 2, que a Nintendo acaba de anunciar?
SS: A Nintendo já está trabalhando no seu console da próxima geração e ainda não temos uma data confirmada para o lançamento. Mas esperamos colocá-lo no mercado ao mesmo tempo ou até antes de nossos concorrentes.



O gerente geral da NOA para a América Latina deu nota 10 para a Nintendo World

Nós testamos o GBA SP

Meses antes do lançamento, colocamos as mãos no novo portátil

Fabio Santana

Para alegria geral da redação Nintendo World, Steve Singer, o Gerente Geral da Nintendo para a America Latina, nos visitou, trazendo no bolso um GBA SP para nosso breve deleite.



Milagre da microengenharia

Ao ver o pequeno notável, a primeira impressão é de surpresa. É inacreditável como o design é perfeito em cada pequeno detalhe. Causa admiração a maneira como tudo foi reunido em um aparelhinho que cabe na palma da mão.

Ao contrário do que muitos esperavam, o GBA SP é anatômico. Sua empunhadura é confortável e eficiente, mantendo todos os comandos ao alcance dos dedos. Os botões frontais, apesar de possuírem o mesmo tamanho, são menos salientes e seus cliques são mais duros, ou seja, exigem maior pressão.

Os botões L e R impressionaram. Apesar de menores, eles são fáceis de pressionar, tanto com a ponta dos indicadores quanto com a lateral dos dedos. O ajuste de volume tornou-se um botão de arraste, em vez do tradicional ajuste giratório. A tela, do mesmo tamanho do GBA, abre-se como em um laptop, de maneira firme, mas suave.



O iluminado

A novidade mais aguardada do GBA SP é a tão falada tela iluminada. A escolha pelo tipo "Front Light" foi motivo de preocupação, mas, depois de testar o recurso, podemos dizer que a luz é eficiente.

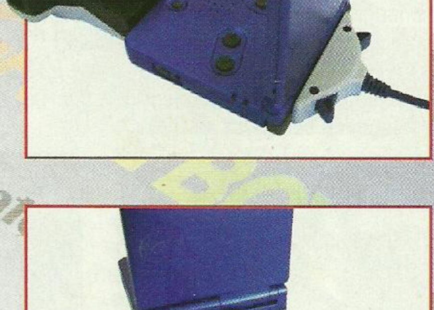
Ao simples toque de um botão, a tela é iluminada. Tanto em ambientes totalmente sem luz quanto em condições de baixa iluminação, a Front Light oferece uma tela integralmente nítida.



Apagado

Iluminado

Acessórios

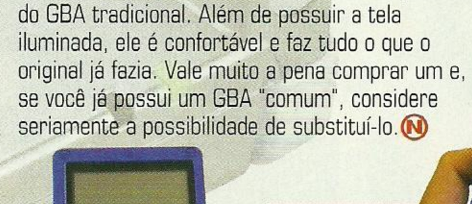


Outra preocupação foi quanto à compatibilidade com os acessórios já existentes. Mas o pequenino passou nos testes mais importantes. Acoplamos o Card e-Reader no slot do cartucho, que fica na parte inferior do aparelho, e constatamos que ele funciona perfeitamente – o conector de cabo Link nem toca a unidade. Para passar os dados das cartas para o GameCube, basta conectar o Cabo GBA na parte traseira, onde também pode ser acoplado o cabo Link. O segundo conector é reservado para o adaptador AC e o adaptador de fone de ouvido. Infelizmente, games com o recurso Tilt, como **Kirby Tilt 'n' Tumble** (GBC), não operam corretamente. Isso porque o cartucho é encaixado no slot na parte inferior do aparelho, fazendo com que os comandos fiquem totalmente inversos. Porém, a Nintendo já confirmou que os futuros jogos com função Tilt terão um ajuste especial para o GBA SP.

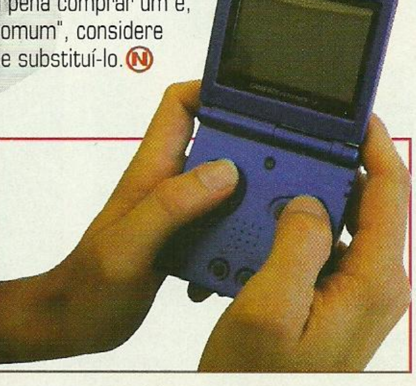


Vale comprar um portátil novo?

Nosso amigo Steve Singer voltou para os States e com ele se foi o GBA SP, mas já deu para perceber que o novo aparelho veio para ficar, ao lado do GBA tradicional. Além de possuir a tela iluminada, ele é confortável e faz tudo o que o original já fazia. Vale muito a pena comprar um e, se você já possui um GBA "comum", considere seriamente a possibilidade de substituí-lo.







Os games que foram destaque no mês de janeiro!

Isso mesmo, estamos estreando uma nova seção na sua Nintendo World!

Muitas novidades vão pintando durante a produção de uma revista (que é preparada com quase um mês de antecedência) e nós sentíamos a falta de uma área para divulgar as telas dos jogos que foram notícia ou mesmo tiveram suas imagens publicadas pela primeira vez. No caso de serem as primeiras imagens de um título, vocês poderão curtir o visual e já ter uma noção do que vem pela frente. No mais, vamos trazer todos os detalhes e novidades que as novas telinhas revelarem.

Soul Calibur 2

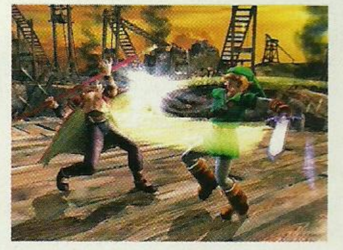
A Namco revelou seus novos lutadores para o aguardado título **Soul Calibur 2**. Link será personagem exclusivo da versão para GameCube e o sinistro Necrid – personagem criado por Todd McFarlane –, fará sua estréia na série. O título, já consagrado em outras plataformas, é sério candidato a jogo do ano, ao lado de **Zelda: The Wind Waker**. Ou seja, de uma maneira ou e outra é praticamente certo que Link estará no pódio mais uma vez. Nas lojas japonesas, em março, e nas americanas, só no **segundo semestre de 2003**.



















Link distribui golpes com a Master Sword, se defende com o Hylian Shield, atira flechas, arremessa seu bumerangue e explode os adversários com bombas em combos inacreditáveis, tudo isso ao som do tema de the Legend of Zelda. É um sonho se tornando realidade no GameCube, graças a Namco

Ikaruga

Imbatível nos Arcades, Ikaruga sempre foi o jogo de nave mais procurado e, no ano passado, foi anunciada a versão para o GameCube. A fórmula deste game é simples, mas muito bem aplicada e você fica preso ao desafio de passar ileso pelas fases repletas de inimigos. As imagens são da versão japonesa que saiu em janeiro, enquanto nos EUA o jogo será **lançado em abril**.

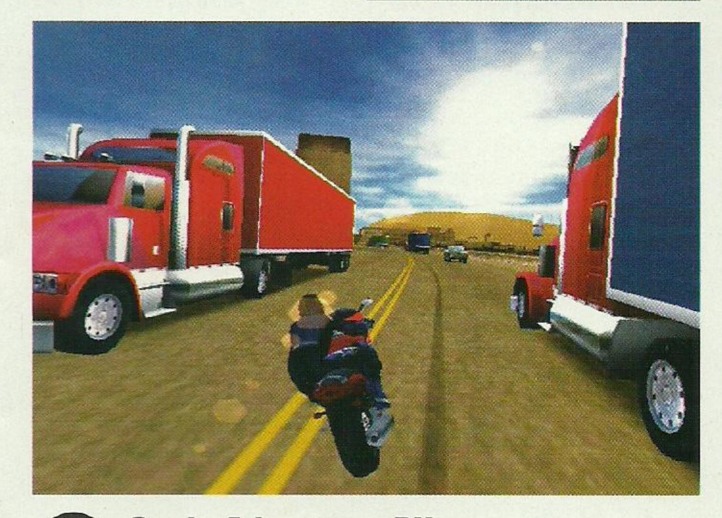




Speed Kings

Mais um ponto positivo para o GameCube, que com um game de corrida de motos, vai cobrindo todos os estilos de jogos. **Speed Kings** é um misto de **Burnout**, com rachas por ruas movimentadas da cidade, com Road Rash e seus vândalos arruaceiros. Seja como for, as imagens falam por si mesmas e nos mostram um visual incrível. **Lançamento: fevereiro/março nos EUA**.





Sonic Adventure DX

O azulão está de volta ao GameCube em **Sonic Adventure DX** – game lançado para o antigo Dreamcast. Os cenários do game manterão o padrão de **Sonic Adventure 2 Battle**, com uma sensível melhora. No enredo, Sonic vai cumprindo missões, recolhendo moedas e outros itens com a ajuda de seus companheiros habituais. **Sem data de lançamento**.







Golden Sun: The Lost Age

A primeira versão de GS, lançada em 2001, nos trouxe um visual gráfico impressionante e uma aventura extensa. Para **The Lost Age** o capricho não diminuiu, muito pelo contrário, podemos conferir nas primeiras telas da versão americana que o nível do visual se manteve e, o melhor de tudo, teremos uma área cinco vezes maior para exploração. **GS: The Lost Age** será **lançado em abril**.

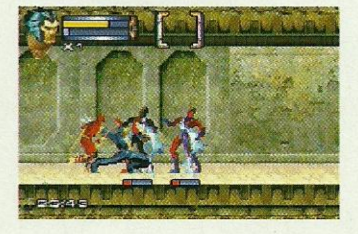




X2: Wolverine's Revenge

Só de falar nos nomes envolvidos com a publicação e o desenvolvimento do jogo, Activision e Vicarious Visions respectivamente, já temos um grande motivo para ficarmos esperançosos. Essas empresas foram parceiras nos títulos da série **Tony Hawk's Pro Skater** e **Spider-Man: Mysterio's Menace**, para GBA. O game, que fará o gênero ação, está sendo preparado para lançamento junto com o próximo filme dos X-Men que estréia em **maio de 2003**. A Vingança de Wolverine promete!





Space Channel 5: Ulala's Cosmic Attack

A Sega liberou as primeiras imagens do game dançante **Space Channel 5**, para GBA. A garota protagonista do jogo, com seu cabelo rosa-choque, já é referência entre as modelos virtuais e bota para quebrar na pista de dança. O objetivo é subir ao palco para encarar os melhores dançarinos e provar que você tem o melhor estilo e faz os maiores combos. Essa disputa pode rolar entre você e um amigo, via cabo Link. Previsão de **lançamento para o segundo trimestre**.



Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak

Sucesso no desenho animado, em 2002 o hamster Hamtaro deixou sua toca e emplacou em um game para o GBC. Para 2003, a promessa é uma nova aventura, agora para o GBA e com muitas tarefas inéditas para que possamos ajudar o pequenino. O game é desenvolvido em 2D e não utiliza a potência dos recursos gráficos do portátil, mas compensa com uma fórmula cativante e divertida. **Lançamento em abril**.





Rayman 3 Hoodlum Havoc

O HERÓI SEM BRAÇOS CHEGA AO GAMECUBE EM UMA AVENTURA INÉDITA, CHEIA DE AÇÃO E COM MUITA VARIAÇÃO DE JOGABILIDADE

Criado pelo francês Michel Ancel no final de 1995, **Rayman** nasceu em um game de plataforma em 2D (que posteriormente foi lançado para o GBA com o nome de **Rayman Advance**), mas logo expandiu suas ações. O herói de cabelo engraçado acabou se tornando um dos grandes ícones da Ubi Soft, e logo uma das mascotes mais populares dos games. Mas Rayman estava meio de lado ultimamente, e já faz um tempinho que não tínhamos uma boa aventura estrelada pelo herói. Mas o grande retorno está próximo!

Em março, Rayman faz sua volta triunfal, chegando com tudo ao GameCube e ao GBA com **Rayman 3: Hoodlum Havoc**. Foram três anos de desenvolvimento, e a Ubi Soft não mediu esforços para tornar essa a mais variada, completa e desafiadora aventura de seu herói principal. Repleto de novidades e muitas inovações para o gênero, **Hoodlum Havoc** coloca Rayman frente a novos inimigos, novos desafios e novas tecnologias que, de uma hora para outra, mudam completamente o rumo do jogo.

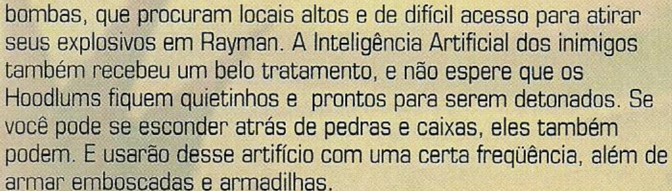
É CULPA DO AZULÃO

A nova encrenca do topetudo começa quando Globox, seu amigo grandalhão e azulado, acidentalmente engole o chefe dos Dark Lums, pequenas e nada amistosas criaturas que infestam seu mundo. Os Dark Lums não gostaram nada de ver seu líder na barriga do gorducho e partem pra vingança: eles atacam as cidades, contaminando o que vêem pela frente. Surgem, assim, os terríveis Hoodlums, vilões fortemente armados que não têm outro objetivo em mente a não ser caçar impiedosamente nosso amigo

Publisher: Ubi Soft
Desenvolvimento: Ubi Soft
Gênero: ação
Número de jogadores: 1
Lançamento: março de 2003



sem braços. Para enfrentar os Hoodlums e livrar Globox de sua dor de barriga, Rayman conta somente com seus punhos que podem ser atirados longe para acertar os pistoleiros. E isso acontece muito: os produtores afirmam que este é o jogo com mais ação em toda a série e que Rayman terá que suar muito para derrotar os vilões. Quer provas disso? As técnicas de combate foram inspiradas em nada menos do que **Half-Life**. Para enfrentar os vilões, você poderá usar várias estratégias diferentes, buscar proteção no meio ambiente e até ter à sua disposição recursos típicos de games de tiro em primeira pessoa, como atirar suas luvas em curva (o que permite disparar protegido por uma pedra, por exemplo) e dar passos e até cambalhotas laterais enquanto dispara contra um inimigo.



Aliás, cuidado com eles: os Hoodlum quase sempre atacam em turma e aparecem em diversas formas: os mais comuns são os Hoodblaster, armados com rifles de alta precisão, e os Hoodboom, loucos por bombas, que procuram locais altos e de difícil acesso para atirar seus explosivos em Rayman. A Inteligência Artificial dos inimigos também recebeu um belo tratamento, e não espere que os Hoodlums fiquem quietinhos e prontos para serem detonados. Se você pode se esconder atrás de pedras e caixas, eles também podem. E usarão desse artifício com uma certa freqüência, além de armar emboscadas e armadilhas.

UMA MÃOZINHA, POR FAVOR?

Ainda bem que Rayman poderá contar com uma mãozinha extra em seu combates. Ou melhor, várias delas. Em cada fase, o herói encontrará diversos itens e power-ups que mudarão temporariamente suas habilidades. Por exemplo, há um punho com espinhos capaz de derrubar portas, e um outro com ganchos de metal que ele pode usar não somente para atacar, mas também para se pendurar em certos pontos do cenário e alcançar as partes mais altas. Cada um desses novos tipos de luva adiciona novas táticas e estratégias no combate aos Hoodlums. Alguns desses itens são bem interessantes e inovadores: Rayman pode, por exemplo, se transformar em uma espécie de helicóptero e voar até uma plataforma mais alta. Ou ainda virar um tipo de canhão, e disparar um míssel teleguiado até o alvo. Nesse caso, a visão muda para a perspectiva do míssil, e você vai guiando o projétil até o alvo. Não podemos esquecer que a clássica "planada" que Rayman consegue girando seus cabelos também está presente, e pode (melhor, deve) ser combinada com o uso dessas luvas especiais.

Quer mais inovações? Que tal andar de skate? Pois é, apesar de ser um game típico de plataforma, em algumas fases Rayman deixará de lado os saltos e cambalhotas para experimentar outros gêneros de jogo. Em um determinado ponto do game, um dos sapatos de Rayman se rebela e sai correndo. Para caçar o calçado fujão, o herói se encolhe, entra no outro pé e persegue o sapato pelos corredores de um castelo, como se estivesse no volante de um carro. Não contente em variar, em outro momento o topetudo dá uma de Tony Hawk, e desliza com uma prancha futurista por trilhos coloridos enquanto coleta itens.

NOSSA, COMO É ALTO!

Se há um ponto que sempre foi muito bem trabalhado em todos os games da série **Rayman**, são os cenários. Eles sempre foram cheios de detalhes, muito coloridos e repletos de cantinhos a serem explorados. Em **Hoodlum Havoc** a coisa não é diferente. Ou melhor, é: eles nunca estiveram tão grandes e variados.

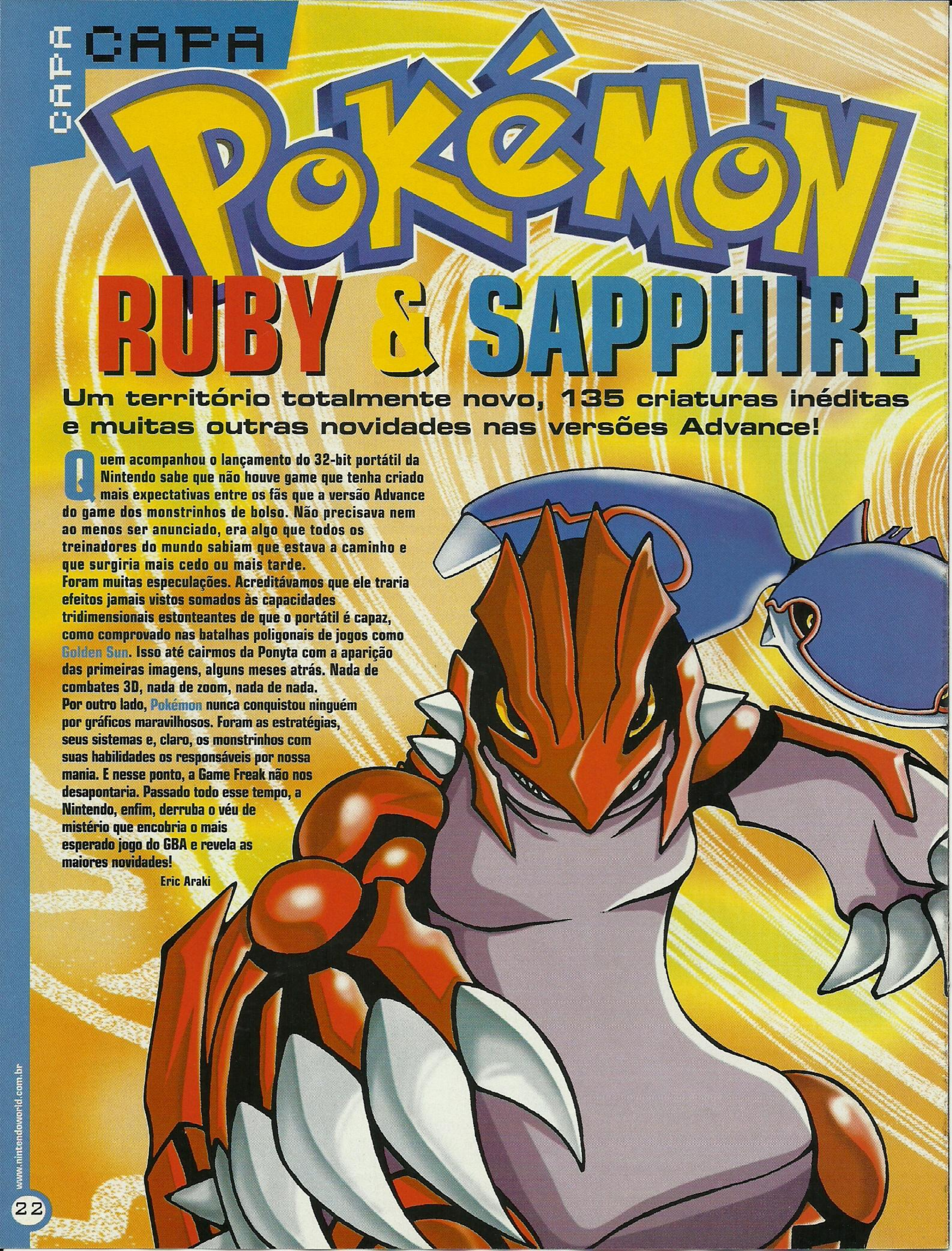
Cada um dos mundos que o herói explora no jogo tem um clima próprio, caprichado nos mínimos detalhes. Detalhes impressionantes de luzes e transparências surgem em todos os cantos, assim como montanhas e torres gigantescas. Aliás, **Rayman 3** não é o jogo mais indicado para quem tem medo de alturas. Alguns ambientes são absurdamente altos, e irão exigir muita habilidade nos saltos e voôs para se chegar ao topo. Mas o melhor não é isso: caso você caia, não tem problema. Não há, no jogo todo, pontos de morte instantânea. Ou seja, por mais alta que seja a queda, Rayman não perde toda sua energia com apenas esse golpe. É claro, ele sofrerá algum dano (e acabará esmagado no chão, em uma animação bem engraçada), mas ele levanta, sacode a poeira e começa a escalar tudo de novo. Tome cuidado, pois algumas torres são realmente altas, com quedas que podem durar vários segundos.



Outra inovação nos cenários de **Rayman 3** é que estão um pouco mais sombrios do que os que estamos acostumados a ver na série. Ainda há algumas áreas externas onde o colorido predomina, mas em muitos locais, o clima é bem soturno e sinistro. Afinal, a terra de Rayman foi dominada pelos Dark Luns, que transformaram tudo em uma grande festa do mal.

Prepare-se para muitos saltos, socos e enigmas para o mês de março, quando **Rayman 3: Hoodlum Havoc** será lançado. Inovador, rápido e bem longo (segundo os produtores, deve durar de 15 a 20 horas para ser batido), o game promete ser uma bela opção para os fãs de plataforma.





Pokémon RUBY & SAPPHIRE

Um território totalmente novo, 135 criaturas inéditas e muitas outras novidades nas versões Advance!

Quem acompanhou o lançamento do 32-bit portátil da Nintendo sabe que não houve game que tenha criado mais expectativas entre os fãs que a versão Advance do game dos monstrinhos de bolso. Não precisava nem ao menos ser anunciado, era algo que todos os treinadores do mundo sabiam que estava a caminho e que surgiria mais cedo ou mais tarde.

Foram muitas especulações. Acreditávamos que ele traria efeitos jamais vistos somados às capacidades tridimensionais estonteantes de que o portátil é capaz, como comprovado nas batalhas poligonais de jogos como Golden Sun. Isso até cairmos da Ponyta com a aparição das primeiras imagens, alguns meses atrás. Nada de combates 3D, nada de zoom, nada de nada.

Por outro lado, Pokémon nunca conquistou ninguém por gráficos maravilhosos. Foram as estratégias, seus sistemas e, claro, os monstrinhos com suas habilidades os responsáveis por nossa mania. E nesse ponto, a Game Freak não nos desapontaria. Passado todo esse tempo, a Nintendo, enfim, derruba o véu de mistério que encobria o mais esperado jogo do GBA e revela as maiores novidades!

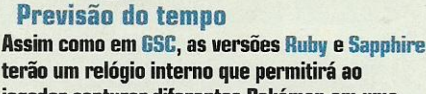
Eric Araki

Uma nova liga e muitos mistérios

Que Kanto e Johto não seriam mais os palcos iniciais da versão Advance de Pokémon, todos já imaginávamos. Entretanto, com isso, sobrava a pergunta: "Qual será a próxima região a ser explorada?". Felizmente, a inovação se aliou à tradição e delas nasceu a região de Houen. Nem próximo a Kanto como Johto era, nem localizada num mundo digital, o novo território fica bem distante das regiões originais das versões Red, Blue, Yellow e Gold, Silver, Crystal, o que explica a existência de tantas espécies de monstrinhos desconhecidas nas demais partes do mundo. E é numa cidadezinha na periferia da região, o vilarejo de Mishiro, que sua aventura começa. Como em Pokémon Crystal, você pode escolher começar como um garoto (Hazuki) ou uma menina (Kimi) e, assim como em toda a saga, você pode escolher um entre os três monstrinhos iniciais apresentados pelo professor Odamaki: o lagarto Kimori (Planta n° 252), o passarinho Achamo (Fogo n° 255) e o "cachorrinho", Mizugorou (Águas n° 258). Se comparado a Kanto e Johto, Houen é muito mais extenso e com paisagens mais variadas. Aqui você encontrará cavernas dentro de vulcões com cenários enevoados, regiões com neve caindo e até mesmo áreas praianas, com gente em bóias na praia e guarda-sol, dependendo da hora do dia. O mais legal é a quantidade de detalhes que as versões RS vão trazer, como pegadas na areia, cidades mais povoadas e até mesmo uma novíssima seqüência "pré-batalha", em que o rosto dos que vão se enfrentar aparece na tela, no melhor estilo anime!

Os aventureiros

Começamos falando da nova treinadora disponível aos jogadores, Kimi, fazendo o parzinho romântico com Hazuki e consolidando a presença feminina entre os Pokéfãs! E para guiar os nossos aventureiros, um novo especialista Pokémon, o professor Odamaki. Apesar de, ao lado dos professores Elm e Carvalho, ser um dos estudiosos mais afamados na área dos monstrinhos, Odamaki tem um visual mais tropical, rústico, com direito a chinelos e bermudão. E o universo Pokémon seria tedioso não fossem os novos treinadores, como a nova versão dos Hikkers, o Yamaotoko (literalmente "homem-da-montanha") e a esnobe Ojosama ("donzela"). Sem falar nas organizações nefastas que estarão atrás de suas criaturas. Você diria que isso cheira a Rockets, certo? Quase isso. Com o desaparecimento de Giovanni, o senhor supremo da Equipe Rocket, e a derrota para Red e Gold, os membros remanescentes da organização se uniram e formaram duas facções distintas: a Equipe Aqua e a Equipe Magma. Seus objetivos ficam bem claros já pelos nomes. Os Aqua desejam o poder das águas de Kyogre para inundar o planeta e exigir altas somas em dinheiro para que possam, assim, reconstruir o orgulho Rocket. Os Magma querem conquistar Groudon e, com seu poder de destruição, ameaçar as principais cidades do planeta e conseguir capital com o terrorismo. Ao contrário do que muitos possam acreditar, as duas facções são rivais, e lutam pelo título de "responsável pela ressurreição Rocket". E sendo antigos membros da ER, não é difícil imaginar que usem todos os meios para frustrar os planos de seus rivais. Os Magma serão a principal pedra em seu sapato em Ruby, enquanto os Aqua serão em Sapphire, e ambas as equipes evoluirão com o tempo, gerando desafios realmente grandes.



Previsão do tempo

Assim como em GSC, as versões Ruby e Sapphire terão um relógio interno que permitirá ao jogador capturar diferentes Pokémon em uma mesma região a cada período do dia. Nada que já não tenhamos visto. A novidade mesmo fica por conta do clima. Sim, chega de dias ensolarados e noites estreladas o tempo todo. As condições climáticas estão relacionadas a certas regiões e determinados dias do mês e teremos de enfrentar dias chuvosos, nevascas furiosas e neblina cegante para completarmos nossos treinamentos como Mestres Pokémon. Esse fato, por si só, já abre uma variedade imensa de condições para se capturar certos Pokémon.

Lista dos novos Pokémon

número/nome/**tipo**

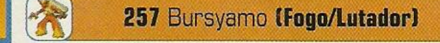

252 Treecko **(Planta)**

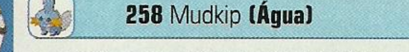

253 Juputol **(Planta)**

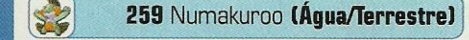

254 Jucain **(Planta)**

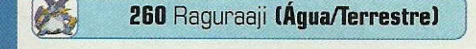

255 Torchic **(Fogo)**


256 Wakashamo **(Fogo/Lutador)**

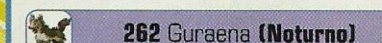

257 Bursyamo **(Fogo/Lutador)**

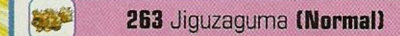

258 Mudkip **(Água)**

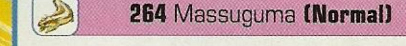

259 Numakuroo **(Água/Terrestre)**


260 Raguraaji **(Água/Terrestre)**

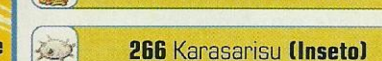
261 Pochiena **(Noturno)**

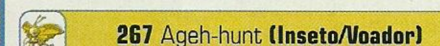

262 Guraena **(Noturno)**

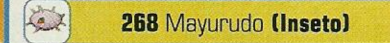

263 Jiguzaguma **(Normal)**


264 Massuguma **(Normal)**

265 Kemusso **(Inseto)**


266 Karasarisu **(Inseto)**


267 Ageh-hunt **(Inseto/Voador)**


268 Mayurudo **(Inseto)**

269 Dokukeiru **(Inseto/Venenoso)**

270 Hassboh **(Água/Planta)**

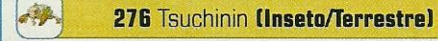
271 Hasubrero **(Água/Planta)**

272 Runpapa **(Água/Planta)**

273 Taneboh **(Planta)**

274 Conohana **(Planta/Noturno)**

275 Daatingu **(Planta/Noturno)**


276 Tsuchinin **(Inseto/Terrestre)**


277 Tekkanin **(Inseto/Voador)**


278 Nukenin **(Inseto/Fantasma)**

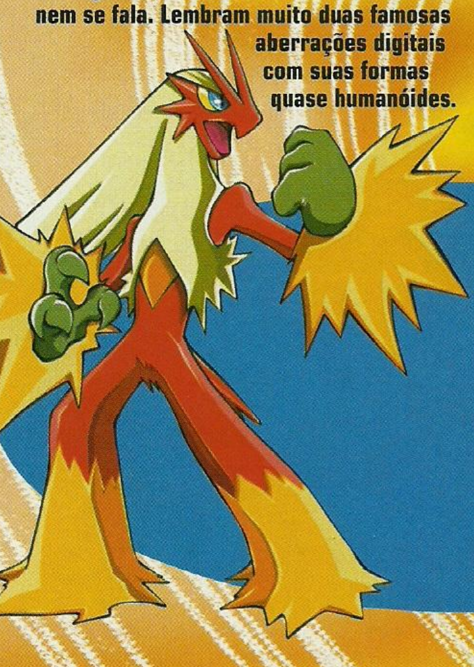
Arrume um parceiro, a batalha vai começar!

Apesar dos personagens, dos novos monstrinhos e de tantas outras novidades, a surpresa mesmo fica por conta dos sistemas de combate. A Game Freak aprimorou ainda mais os elementos das lutas Pokémon e desenvolveu as batalhas em dupla! Agora, além do bom e velho mano a mano, há a oportunidade de colocar dois de seus combatentes para enfrentar outros dois. Isso sem contar a possibilidade de batalhas 2x1, para qualquer um dos lados. Logo no início do turno, você escolhe os ataques de cada um dos monstrinhos e, assim que estiver tudo pronto, o Pokémon com o maior valor de SPD ataca primeiro, seguido pelos demais com valores de velocidade decrescentes. Certamente, as batalhas em dupla abrem um inimaginável leque de opções de combate. Além disso, os golpes podem atingir a ambos ou a apenas um alvo e cada tipo de monstrinho terá uma vantagem especial e específica. Os Noturnos, por exemplo, causarão dano a quem os "tocar" com golpes de contato (Body Slam, Return, etc.), como se a criatura tivesse sofrido um dano por Recoil, a não ser que o atacante seja Lutador. Venenosos têm uma chance de envenenar um atacante que encostar neles (apenas se o atacante não for Metálico) e assim por diante. Imagine o número de novas estratégias que podem se formar a partir disso!



A sua voz continua a mesma, mas os seus cabelos... quanta diferença!

Muitos monstrinhos das versões Advance já haviam sido revelados em eventos e coletivas para a imprensa. Kecleon, Wailmer e Azurill fizeram sua estréia no minifilme que acompanhou "Pokémon 4: Eternamente". Wynaut, Volbeat, Yomawaru, e os irmãos lendários, Latias e Latius, deram as caras no longa "O Deus Guardião da Capital das Águas". Samehadaa, Kinokoko e Perippar foram anunciados pelo site oficial dos monstrinhos no começo de agosto e pouco depois, no Pokémon Festa, Zigzaguma, Subame e Pochena apareceram na versão demo de Pokémon Advance. Meses depois, durante o anúncio da nova temporada televisiva, a Liga Advance, a Nintendo liberou três novos monstrinhos, os iniciais da nova Liga, entregues pelo professor Odamaki: Kimori, Achamo, Mizugorou. Uma semana depois, a bomba: Bashamo, o Pokémon de fogo de forma humanóide, surge no seriado com o treinador Hazuki, que revela ser a evolução de Achamo. Por fim, com a divulgação das embalagens das versões Ruby e Sapphire, dois outros deram as caras. Groudon, um imenso lagarto avermelhado, e Kyogre, uma baleia azul voadora, figuram na capinha de cada uma das versões como os dois novos guardiões. Mas se o continente de Houen se manteve fiel ao universo Pokémon, o mesmo não pode ser dito sobre os monstrinhos. Por mais surpreendente que seja o visual dos lutadores, não há quem não note um certo ar "digimonesco", com um toque mecânico demais/animal de menos. Latias e Latius foram os primeiros a despertar essa sensação. A idéia de braços retráteis, sem patas traseiras e a ausência de semelhança com animais reais realmente alteraram um pouco o conceito de "isso é um Pokémon, aquilo é um Digimon". Bashamo e Groudon, então, nem se fala. Lembram muito duas famosas aberrações digitais com suas formas quase humanóides.



Um novo começo

Por outro lado, este novo mundo de aventuras com centenas de novas estratégias pode ter um preço alto. Não haverá a possibilidade de transferir seus Pokémon das versões RBY para a Ruby e Sapphire. Isso seria altamente aceitável, não fosse um detalhe: também vale para GSC. Sim, foi exatamente isso que você leu, essas serão realmente as novas versões Red e Blue, marcando o novo começo dos treinamentos no universo Pokémon. Os antigos mestres serão obrigados a recomeçar do zero. Revoltante? Talvez, mas compreensível. As versões RBY eram repletas de bugs, com multiplicadores de itens, MissingNos e Mewtwos assassinos. De uma forma ou de outra, o pessoal da Game Freak conseguiu contornar e corrigir esses defeitos



Lista dos novos Pokémon

número/nome/**tipo**

 **279** Subame **(Normal/Voador)**

 **280** Oosubame **(Normal/Voador)**

 **281** Kinococo **(Planta)**

 **282** Kinogassa **(Planta/Lutador)**

 **283** Patchiiru **(Normal)**

 **284** Kyamome **(Água/Voador)**

 **285** Pelliper **(Água/Voador)**

 **286** Ametama **(Inseto/Água)**

 **287** Amemoosu **(Inseto/Voador)**


 **288** Wailmer **(Água)**

 **289** Wail-oh **(Água)**

 **290** Eneko **(Normal)**

 **291** Enekororo **(Normal)**


 **292** Kecleon **(Normal)**

 **293** Yajiron **(Terrestre/Psíquico)**


 **294** Nendooru **(Terrestre/Psíquico)**

 **295** Nozupasu **(Pedra)**

 **296** Kootasu **(Fogo)**

 **297** Yamirami **(Noturno/Fantasma)**

 **298** Dojotchi **(Água/Terrestre)**

 **299** Namazun **(Água/Terrestre)**


 **300** Rabukasu **(Água)**

 **301** Heigani **(Água)**

 **302** Shizarigar **(Água/Noturno)**

 **303** Hinbasu **(Água)**

 **304** Mirokarosu **(Água)**

 **305** Kibania **(Água/Noturno)**



em GSC, com a diferenciação de pastas metálicas e coloridas, a correção dos códigos de Pokémon e a divisão do SPCL em SATK e SDEF. Mesmo essas, trouxeram seus próprios bugs. Clonagem de Pokémon (bastava um Eevee Top para ter cinco evoluções matadoras), Present matador e a caixa da Crystal que permitia que qualquer Pokémon tivesse qualquer ataque. Por esses problemas, querendo evitar que facilidades como essas sejam usadas para ganhar vantagens nas novas versões, os criadores acabaram optando por radicalizar de vez e acabar com a ligação com os demais jogos. Isso sem mencionar que pode não haver como unir dois jogos programados de forma tão diferente, ou mesmo que as novas travas antibugs (para prevenir Pokémon formados por meios não-naturais, como GameShark, por exemplo) não identifiquem os Pokémon das versões anteriores. A idéia de não haver a ligação com as versões antigas traz à tona uma outra dúvida, ainda mais incômoda que a idéia de não poder conectar as versões... "Será que RS trará os 251 Pokémon antigos também?" Sim, eles estão garantidos!

Melhor que a encomenda: família Pokémon sobe para 386 criaturas!

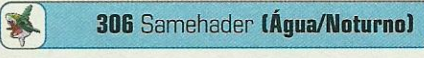
O grande momento para o lançamento dos últimos títulos Pokémon sempre se dava na contagem dos novos lutadores. Com as versões Advance não foi diferente. Todos queriam saber se apareceriam novos tipos. Os velhos Pokémon estariam presentes? Seus tipos mudariam? Será que Lugia, Ho-oh e Mewtwo continuariam sendo extremamente poderosos, perto de Groudon e Kyogre? As respostas para essas perguntas não podiam ter nos surpreendido mais. E isso é o que faz de Pokémon um game obrigatório e cativante. O número esperado era, no mínimo, cem novos lutadores. Talvez 101, para inovar com uma dupla de lendários, completando os tipos que ainda não os possuíam, ou mesmo 99, para arredondar 350. Algo em que todos acreditávamos até alguns dias após o lançamento dos games no Japão, quando o queixo de milhares de treinadores do mundo todo começou a despencar. As versões Ruby e Sapphire nos apresentam 135 novos Pokémon. De todas as novidades que nos deixaram boquiabertos, aquela que abalou o Pokéuniverso foi a existência de 35 monstrinhos a mais que o esperado! Pode não parecer muita coisa mas, conferindo a RSdex, como vem sendo conhecida a Pokéagenda de Ruby e Sapphire, temos um total de 386 registros de combatentes à nossa disposição – quantidade suficiente para montar uma infinidade de times, acabando de vez com a predominância de certos tipos! E no meio de todo esse panteão, temos monstrinhos de inúmeros tipos. Temos Pokémon baleia, tubarão e piranha, pelicanos, libélula e até mesmo robótico/alienígena, como é o caso dos Rezus. Temos ainda morsas para fazer par com Dewgongs e dois novos Fósseis para fazer parte da família de Kabuto e Omanyte, Ririira e Anopsu, do tipo Pedra/Planta e Pedra/Inseto. Por outro lado, esse grande número tem um preço: apesar de todos os 386 Pokémon estarem presentes, apenas 210 estão liberados logo de início no continente de Houen. Isso significa que você terá 135 novos Pokémon mais 75 monstrinhos de RBY/GSC, ou seja, menos de 1/3 dos 251 já conhecidos. Entre os clássicos presentes estão Golduck, Wobbuffet, Skarmory e Raichu, mas nada muito além disso. Por outro lado, cogita-se que Pokémon Colosseum, o novo Stadium para GameCube, aceite realizar as trocas com os games antigos. Infelizmente, são apenas boatos até o momento.

Escolha o seu tipo

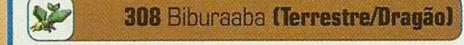
É claro que, com uma quantidade tão grande de novos monstrinhos, a Game Freak se encarregou de, finalmente, balancear todos os tipos existentes, deixando de uma vez por todas tipos menos favorecidos, como Noturnos, Metálicos, Dragões e Fantasmas, em pé de igualdade com todos os outros. Os ferrosos que o digam: além de ser a família escolhida para adotar o novo Mew/Celebi – um Lendário e um Super –, ganharam combinações que elevam ainda mais suas vantagens, como Metálico/Psíquicos e Metálico/Pedras. Isso sem contar que, assim como os do tipo Gelo, os Metálicos deixaram de ser subtipos, aparecendo sozinhos em alguns Pokémon. Os Fantasmas não ficam para trás, com novos Fantasmas puros, o Fantasma/Inseto e o temível Fantasma/Noturno, com as imunidades às principais fraquezas dos dois tipos! Nem por

Lista dos novos Pokémon

número/nome/**tipo**


306 Samehader **(Água/Noturno)**


307 Knuckler **(Terrestre)**


308 Biburaaba **(Terrestre/Dragão)**


309 Furaigon **(Terrestre/Dragão)**

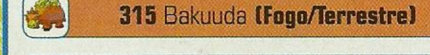

310 Makunosita **(Lutador)**

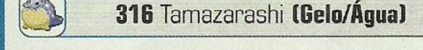

311 Hariteyama **(Lutador)**

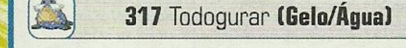

312 Rakurai **(Elétrico)**

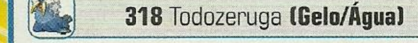

313 Raiboruto **(Elétrico)**


314 Donmeru **(Fogo/Terrestre)**

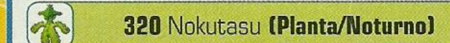

315 Bakuuda **(Fogo/Terrestre)**

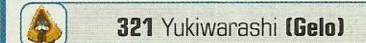

316 Tamazarashi **(Gelo/Água)**

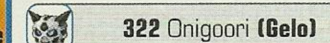

317 Todogurar **(Gelo/Água)**

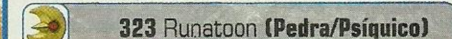

318 Todozeruga **(Gelo/Água)**


319 Sabonea **(Planta)**


320 Nokutasu **(Planta/Noturno)**

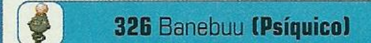

321 Yukiwarashi **(Gelo)**


322 Onigoori **(Gelo)**

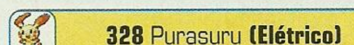

323 Runatoon **(Pedra/Psíquico)**

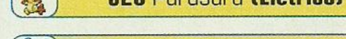

324 Soru-rock **(Pedra/Psíquico)**

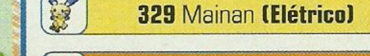

325 Ruriri **(Normal)**

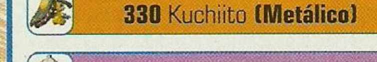

326 Banebuu **(Psíquico)**

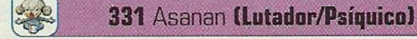

327 Buu-pig **(Psíquico)**


328 Purasuru **(Elétrico)**


329 Mainan **(Elétrico)**


330 Kuchiito **(Metálico)**


331 Asanan **(Lutador/Psíquico)**


332 Chaaremu **(Lutador/Psíquico)**



isso os antigos tipos mais famosos ficaram de lado. Surgiram combinações incríveis como Planta/Pedra, Dragão/Psíquico, ou mesmo os incríveis Lutador/Psíquico e Fogo/Lutador. Tipos antes considerados fracos, como Venenosos e Plantas, agora possuem combatentes com status bastante generosos, que podem colocá-los entre os Pokémon mais usados.

As versões lendárias

De que adiantaria 135 novos monstrinhos se uma grande parte deles fosse formada por inutilidades, como Dunsparces, Licktung e Unows, como aconteceu com GSC? Foi pensando nisso que o pessoal da Game Freak



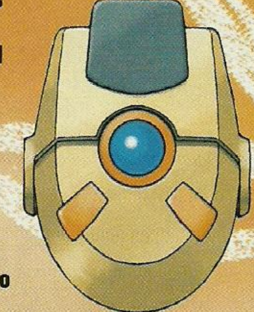
adicionou uma quantidade monstruosa de verdadeiros combatentes, com combinações de tipos, Pokémon Powers e status exclusivamente voltados para os combates em torneios.
Por outro lado, esse uso excessivo de status altos e combinações de Powers deu origem a uma casta extremamente poderosa de Supers ("cruzável", somatório 1893 e ATK 366), Lendários e Guardiões. Em RBY, tínhamos Dragonite como Super Pokémon, Mew e as três aves como Lendários e Mewtwo como Guardião. GSC nos fez conquistar Tyranitar como Super, os cães e Celebi como lendas e Ho-oh e Lugia como senhores dos céus e dos mares. Desta vez, os números assustam. São, ao todo, dois Supers: Boomanda, um violento Dragão/Voador que promete ser o verdadeiro rival de Dragonite, e Metagloss, uma poderosa fortaleza ambulante Metálico/Psíquico, designado especialmente para a felicidade dos fãs de ferrosos (eu incluso) e para ser o verdadeiro destruidor de Tyranitares! Lendários, temos sete. Latias e Latius, as duas estrelas do quinto filme Pokémon, surpreenderam com seu tipo Dragão/Psíquico, que os torna verdadeiros tanques. A diferença básica entre ambos é que Latias está focado mais na defesa (DEF 278 e SDEF 358), enquanto Latius possui ataque melhor (ATK 278 e SATK 358). Novamente para a felicidade dos usuários de Metálicos, o novo Mew/Celebi, o simpático Jiraachi, é do tipo Metal/Psíquico. Temos também uma espécie de novo Mewtwo, Deokishis, que parece ter sido criado por experiências genéticas, e que tem os absurdos valores de 398 para SPD, ATK e SATK! Para finalizar, o pessoal da Game Freak percebeu que já havia lendas de Fogo, Água e Elétricos demais, e criaram os Rezus, três criaturas robóticas do tipo Gelo puro, Metal Puro e Pedra! Mas são os números dos Guardiões do planeta que assustam. Em Ruby, temos Groudon, o poderoso senhor dos continentes, do tipo Terrestre, que tem generosos 398 de ATK (imagine tomar um Earthquake de uma coisa dessas...). Em Sapphire, é a vez de Kyogre (Kaoihga, no Japão), o senhor das águas, que, com seus 398 de SATK, pode devastar muitos oponentes com um Surf, por exemplo. E para mostrar o poder em ambos os games, temos o "Deus Dragão" Rekkuuza, do tipo Dragão/Voador, que une as melhores características dos Guardiões! Isso, por si só, já faz com que os organizadores de torneios adicionem essas criaturas à lista de restritos em campeonatos.

Anota aí!

A data oficial para a chegada dos novos títulos está marcada para 21 de março de 2003. E fora as conversões de nomes, parece não haver outras mudanças em relação à versão japonesa, mas sabe-se que ela também não trará a conectividade com as versões antigas, além de também possuir a trava contra GameSharks.
Durante um pronunciamento da Nintendo of América, foram liberados alguns nomes norte-americanos oficiais. Confira, abaixo, os nomes divulgados no evento:
Kimori: Treecko
Achamo: Torchic
Mizugorou: Mudkip
Hoeruoh: Wail-Ho
Latias & Latius: Latias & Latius
Groudon: Groudon
Kaiohga: Kyogre

Tudo de bom para se levar na viagem!

Além de uma novíssima Pokéagenda, GSC trouxe a Pokégear, o aparelhinho que reunia telefone celular, agenda, mapa, rádio e todo o aparato essencial para qualquer treinador. Desta vez, a Pokégear dá lugar a Pokémon Navigator. O aparelho lembra um ovo mecânico – cujas cores variam de acordo com o sexo de seu personagem – e traz um leque de funções ainda maior que seu predecessor. Como era de se imaginar, esse dispositivo traz um sistema de mapas. A principal diferença é que você pode se valer do avançado sistema de localização para dar zooms na região em que você se localiza para obter um mapeamento detalhado do local, além de informações como os Pokémon encontrados no local em diferentes períodos do dia, as cidades, lojas, Centros Pokémon e outros itens de interesse. A agenda de telefones ganhou um novo visual, com o



Lista dos novos Pokémon

número/nome/**tipo**

 **333** Chirutto **(Normal/Voador)**
 **334** Chirutarisu **(Dragão/Voador)**
 **335** Soonano **(Psíquico)**
 **336** Yomawaru **(Fantasma)**
 **337** Samayooru **(Fantasma)**
 **338** Roseria **(Planta/Venenoso)**
 **339** Namakero **(Normal)**
 **340** Yarukimono **(Normal)**
 **341** Kekking **(Normal)**
 **342** Gokurin **(Venenoso)**
 **343** Marunoomu **(Venenoso)**
 **344** Torupiusu **(Planta/Voador)**
 **345** Go'nyo'nyo' **(Normal)**
 **346** Dogoomu **(Normal)**
 **347** Bakuong **(Normal)**
 **348** Paaruru **(Água)**
 **349** Hanteeru **(Água)**
 **350** Sakurabisu **(Água)**
 **351** Abusoru **(Noturno)**
 **352** Kagebouzu **(Fantasma)**
 **353** Jupetta **(Fantasma)**
 **354** Habunake **(Venenoso)**
 **355** Zanguusu **(Normal)**
 **356** Jilanth **(Água/Pedra)**
 **357** Cocodora **(Metálico/Pedra)**
 **358** Codora **(Metálico/Pedra)**
     **359** Bosugodora **(Metálico/Pedra)**

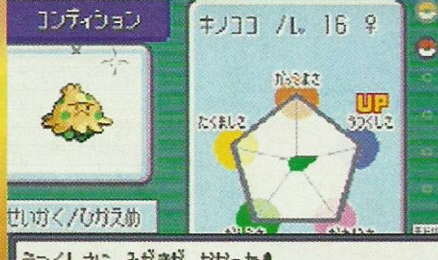
nome, a rota em que a pessoa se encontra e uma imagem dela para que você se lembre mais facilmente de cada indivíduo na lista.
Ativando o modo "Contest Stats Checker", a Pokénavigator analisa o Pokémon escolhido e apresenta todos os atributos a serem usados em concursos, como beleza, força, sabedoria e inteligência. Tudo isso por meio de um gráfico explicativo, que varia de acordo com a quantidade de Poroks que você entrega ao bichinho. Mas se você está reclamando que vai precisar carregar isso tudo na sua mochila, pode começar a comemorar. Assim como em GSC, que você tinha um quarto para decorar, aqui você poderá criar seu próprio cantinho! Você poderá usar um golpe especial ensinado por uma TM para fazer com que seu Pokémon abra o caminho para algumas cavernas secretas. E se quiser, pode escolher uma delas para ser seu QG e colocar todos os badulaques que encontrar pela aventura. Entre as coisinhas a serem encontradas estão quadros, tapetes, bonecos e troféus. Você também poderá soltar alguns de seus Pokémon das Pokébolas, além de colocar minicentros especiais de tratamento para elevar algumas das características de seus monstrinhos.

Maior poder de luta!

A nova geração Pokémon possuirá um elemento inédito para os combates. Trata-se de uma espécie de Pokémon Power, velho conhecido dos adeptos de Trading Card Game, que funciona exatamente como tal: enquanto o combatente estiver na arena, o Pokémon Power estará em vigor. Esses Pokémon Powers variam de acordo com a principal característica dos monstrinhos. São técnicas automáticas de nascença que permanecem ativas enquanto o lutador estiver em combate. Logo, não é de se estranhar que essas características acabaram conhecidas pelo mesmo nome.
O lobinho Pochena, por exemplo, por seu olhar paralisante e feroz, tem como Pokémon Power o "Can't run", uma espécie de Mean Look permanente; enquanto Pochena estiver na arena, o Pokémon oponente não pode trocar seus monstrinhos. Kecleon, por sua vez, tem um poder semelhante ao do Conversion de Porygon, o "Colorchange"; apesar de ser do tipo Normal, seu tipo se altera para o mesmo tipo do último golpe recebido. Se ele receber um Earthquake, seu tipo passa a Terrestre, e assim por diante. Samehadaa, com seu "Fishskin", faz com que qualquer ataque físico contra ele receba um dano extra por Recoil, como se fosse um Double Edge.

Concursos de Miss Pokémon

Em Ruby e Sapphire, seguindo o exemplo dos concursos existentes no seriado de tevê, você poderá colocar seus Pokémon em um dos cinco diferentes concursos existentes. Cada cidade possui sua própria casa de concursos, com quesitos como inteligência, força, sabedoria, fofura e, claro, beleza. Vencendo o torneio, seu monstrinho recebe uma medalha para ser usada por seu Pokémon, e o direito de participar com





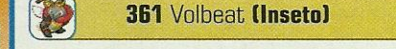
ele nos concursos da próxima cidade. A cada cidade atravessada, o torneio se torna mais e mais acirrado. Quando você completa a "jornada dos concursos", seu Pokémon recebe um item especial e a medalha de campeão. "Mas...Como elevar essas características?". É aqui que entram os Poroks. São frutas de cinco co-res diferentes que podem ser encontradas em árvores, assim como as já conhecidas Berries. Cada cor aumenta uma das características específicas para que o Pokémon possa vencer no concurso e conquistar as medalhas. As azuis elevam a beleza, as verdes a força, as laranjas a sabedoria, rosa, a fofura e as amarelas aumentam a inteligência. E o melhor, não engordam. Para medir esses fatores, você contará com a Pokénavigator e ela também lhe mostrará o nível de "felicidade" da criatura, inexistente em RBY e invisível em GSC. Agora você poderá saber quando seu Pokémon está pronto para usar golpes como Return e Frustration com poder máximo, por exemplo. Além de servirem para elevar diferentes Status, os Poroks ainda podem ser misturados a Berries para formar até sete frutas diferentes, cada uma com uma função específica. Cada fruta dessas possui sabores diferentes como as Berries (que agora também podem ser apimentadas ou salgadas, além dos típicos doce e amargo, esses sabores alteram os valores de felicidade do Pokémon), elas podem elevar o CV de alguns atributos, da mesma forma que os Carbos, Iron e outros. A principal diferença é que você gastará menos grana usando esse esquema que comprando as vitaminas. Ⓝ

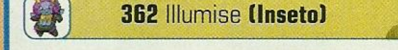


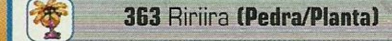
Lista dos novos Pokémon

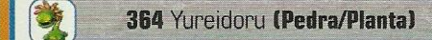
número/nome/**tipo**

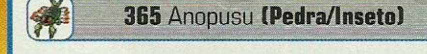

360 Powarun **(Normal)**

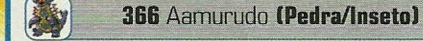

361 Volbeat **(Inseto)**


362 Illumise **(Inseto)**


363 Ririira **(Pedra/Planta)**


364 Yureidoru **(Pedra/Planta)**


365 Anopusu **(Pedra/Inseto)**


366 Aamurudo **(Pedra/Inseto)**

367 Rarutosu **(Psíquico)**

368 Kiruria **(Psíquico)**

369 Saanaito **(Psíquico)**

370 Tatsubei **(Dragão)**

371 Comoruuu **(Dragão)**

372 Boomanda **(Dragão/Voador)**

373 Danbaru **(Metálico/Psíquico)**

374 Metangu **(Metálico/Psíquico)**

375 Metagurosu **(Metálico/Psíquico)**

376 Reji-Rock **(Pedra)**

377 Reji-ice **(Gelo)**

378 Reji-steel **(Metálico)**

379 Kyogre **(Água)**

380 Groudon **(Terrestre)**

381 Rekkuuza **(Dragão/Voador)**

382 Latias **(Dragão/Psíquico)**

383 Latios **(Dragão/Psíquico)**

384 Jiraachi **(Metálico/Psíquico)**

385 Deokishisu **(Psíquico)**

386 Chiriin **(Psíquico)**



Metroid Prime

Eduardo Trivella

Samus Aran dá continuidade à sua missão na segunda parte do detonado

De volta ao trabalho

No mês passado, paramos nossa aventura metroidiana na Save Station ao lado de Ruined Nursery. Partindo dali, volte até o elevador que leva para Magmoor Caverns North (cuidado para não cair na lava). Desça e entre em Burning Trail pela porta à sua frente. Caia até a parte mais baixa da sala e continue até achar uma porta que se abre com um míssil. Grave o jogo nessa sala, saia dela e continue em frente. O inimigo chamado Grizby só pode ser morto com mísseis. Passe por um grupo deles e entre em Lake Tunnel. Burrower é um cara que se enterra no chão e só é atingido quando sai pulando lá de dentro. No final dessa sala, você entrará em Lave Lake.



Mais dois novos tipos de inimigo podem ser encontrados aqui, o Puffer (que é morto com simples tiros, só tome cuidado com o gás que ele solta) e o Magmoor (qualquer tiro serve, mas o Ice Beam, que você ainda não tem, é o melhor). Vá pulando pelas plataformas e, como bolinha, detone a parede atrás dos caixotes e passe pelo buraco. Continue pelas plataformas até entrar em Pit Tunnel. Para matar os Triclops, só virando Morph Ball e soltando uma bomba perto da cara deles. Então, vá à luta e passe por baixo da grade para o outro lado. Entre em Triclops Pit, desça até a grade e procure um buraco para a Morph Ball. Vá seguindo por baixo da grade até encontrar outro buraco para a Morph Ball e a entrada para Storage Cavern, onde você pode pegar uma expansão de míssil.

Volte para a parte inicial de Triclops Pit e use as plataformas do alto para chegar a Monitor Tunnel. Passe por essa sala e entre em Monitor Station. Elimine as metrancas automáticas que podem lhe tirar bastante energia e use as plataformas para chegar à estrutura do centro da sala. Vá subindo até chegar a uma passarela que dá de frente para a porta de Transport Tunnel A. Entre, passe pelo túnel como bolinha e use aquela técnica de utilizar as bombas para pular mais alto (consulte a parte final do detonado da edição anterior) e pegar um tanque de energia lá em cima. Volte ao caminho original e entre na sala do elevador que leva a Phendrana Drifts North.

De pulinho em pulinho

Suba com o elevador, passe por Shoreline Entrance (dispare mísseis nas paredes de gelo) e entre em Phendrana Shorelines. Antes de tudo, siga pelos blocos de gelo até uma caverna com uma entrada para uma Save Station. Grave seu progresso e volte para a sala anterior. Aqui você pode encontrar duas novas criaturas: Crystallite, que só morre com mísseis, e Flickerbat, um morcego que não apresenta grande perigo. Procure uma grade com um buraco redondo no meio e mande um míssil nela. Vire bolinha, vá até o fundo do corredor e escaneie o painel. A porta que está acima de você se abre para permitir o acesso a Ice Ruins Access. Exploda a parede de gelo com um míssil e passe batido em forma de Morph Ball pelos Scatter Bombus, já que você não pode matá-los, pois ainda não possui o Wave Beam. Ao entrar em Ice Ruins East, dois Baby Sheegoths virão para cima de você. Para dar cabo deles, só atirando na parte traseira de suas carapaças. Como você ainda não tem o Plasma Beam, use o tiro normal carregado. Se for congelado por eles, balance a alavanca para se soltar.



Vá pulando pelas plataformas das laterais da sala e entre em Plaza Walkway. Mande bala nos Ice Burrowers, siga em frente e entre novamente em Phendrana Shorelines, mas por uma porta diferente. Vá seguindo junto à parede da esquerda até passar pela porta que leva a Ruins Entryway e depois a Ice Ruins West. Siga à direita e use um míssil para abrir a porta de Canyon Entryway. Siga direto para Phendrana Canyon e escaneie um painel para





alinhar as plataformas flutuantes. Siga pulando por elas e pegue a Boost Ball no final do caminho. Com esse novo acessório, você pode aumentar sua velocidade quando está em forma de bolinha e também pode usar o impulso extra para escalar os "half-pipes" que existem em vários lugares.
Teste seu novo equipamento nessa sala mesmo. Suba pelo half-pipe para um novo caminho junto à parede e saia da sala. Agora você deve voltar para Tallon Canyon em Tallon Overworld. Durante o caminho de volta, quando estiver em Monitor Station em Magmoor Caverns, passe pela porta da parte baixa da sala que leva a Shore Tunnel e depois a Fiery Shores. Numa plataforma perto de um Triclops, existe um buraco para a Morph Ball. Siga por ali e continue como bolinha para subir por outra trilha e pegar uma expansão de míssil. Passe por Transport Tunnel B e pegue o elevador para Tallon Overworld West.
Suba, entre em Transport Tunnel B (nome repetido de sala, mas essa está em Tallon) e passe por baixo da ponte envolta por névoa para pegar uma expansão de míssil. Vá subindo por Root Cave e use um míssil para abrir a porta de Root Tunnel (mate a Bloodflower de longe) e depois chegar a Tallon Canyon. Use o half-pipe para subir até uma pequena parede que pode ser detonada com bombas da Morph Ball. Passe pelo buraco que você produziu e entre em Gully. A próxima porta leva de volta a Landing Site, mas por um caminho que você ainda não conhece. Siga junto à parede da esquerda e entre em Alcove, onde as Space Jump Boots o aguardam.



Conheça os artefatos

Com as novas botas, Samus pode pular mais alto se você apertar B novamente quando estiver no ar. Saia da sala, grave o progresso em sua nave e aproveite para virar bolinha e pegar uma expansão de míssil no pequeno túnel atrás da nave. Já que você está em Landing Site, suba até a porta que leva a Temple Hall. Os Seedlings cospem espinhos, mas você acaba com eles na boa com qualquer tipo de tiro. Passe pela sala, por Temple Security Station, por Temple Lobby e chegue em Artifact Temple. Agora você está no cenário para onde terá que trazer os Artefatos que, além de outras coisas, servem para abrir a última área do game. Desça até o centro do templo e pegue seu primeiro artefato: Truth. Se quiser, escaneie também os pilares para conseguir dicas sobre a localização dos outros artefatos (e usar menos este detonado, seu pilantra!).



Pegue agora o elevador que leva para Magmoor Caverns East, siga para Monitor Station e use o pulo duplo para chegar à parte mais alta da sala. Vire bolinha, entre no casulo (Spinner) e vá apertando B até a ponte se estender e abrir caminho para a porta mais alta, que leva a Warrior Shrine e a mais um artefato: Strength.
Pegue o elevador para Phendrana Drifts North e vá para Phendrana Shorelines. Use o pulo duplo para chegar a uma plataforma flutuante e depois a porta que leva a Temple Entryway. Em Chozo Ice Temple, os Ice Parasites não necessitam de muito chumbo para morrer. O que você deve fazer nessa sala é ir subindo até achar uma estátua Chozo com as mãos congeladas. Escaneie a grade ao lado dela e você verá que ali há um "Chozo shaman". Escaneie os outros bustos de estátuas espalhados pela área e ache o outro shaman. Atire um míssil nesse busto, entre ali como Morph Ball e solte uma bomba. Você poderá entrar em Chapel Tunnel (solte bombas para explodir os blocos) e depois em Chapel of the Elders.
Quando estiver quase com as mãos no Wave Beam, quatro Baby Sheegoths aparecem. Acabe com eles e o pai (ou mãe, sei lá eu... não deu pra olhar direito entre as pernas do bicho) deles aparecerá para tentar se vingar dos filhos que você matou. Não é tão difícil acabar com Sheegoth: é só travar a mira e disparar mísseis nos lados do pescoço depois que ele soltar seus sopros gelados. Após a vitória, o Wave Beam pode, finalmente, entrar para seu armamento. Ele é bom para eliminar os inimigos elétricos e também para abrir portas roxas. Troque de tiro usando a alavanca C.



Saia daí e volte para Ice Ruins West. Assim que entrar nessa sala, passe por uma pequena abertura na parede e depois suba ao patamar mais alto. Derrube a estalactite com um míssil e use-a como plataforma para alcançar outra estrutura e dar de cara com um monte de Ice Shriekbats. Mate-os e continue seu caminho por cima das estruturas até chegar à porta roxa que leva a Courtyard Entryway e depois a Ruined Courtyard. Ande pela sala e você encontrará dois casulos onde a bolinha deve entrar e girar. Faça isso e depois entre no buraco que apareceu e solte uma bomba. A sala vai ficar inundada por uns instantes e você poderá cruzar as plataformas para entrar como Morph Ball por um buraco para pegar um tanque de energia. Inunde a sala novamente ou, ao sair dessa câmara com o tanque de energia, use o pulo duplo para chegar à plataforma central e subir ao nível mais alto da sala. Use um míssil na porta que leva a uma Save Station e grave seu progresso.



Uma nova visão do mundo

Saia da sala de gravação e passe pela porta roxa que leva à Specimen Storage. "Desligue" rapidamente a Auto Turret e se prepare, pois, nessa sala e na seguinte, Research Entrance, Shadow e Space Pirates virão para cima de você. Tenha calma e se esquive corretamente para acabar com eles na base do chumbo grosso (sugestão: um Wave Beam carregado e depois um míssil). Ao matar todos os piratas, as portas são destravadas e você pode entrar na Map Station de Phendrana Drifts e baixar o mapa da área. Saia da sala do mapa e suba para entrar em Hydra Lab Entryway e Research Lab Hydra.

Escaneie o painel para baixar o campo de força, dê cabo dos piratas que aparecem, escaneie o painel para acionar o elevador, suba até o segundo andar, mate mais piratas e suba pela porta do teto. Passe por Observatory Access e chegue a Observatory. Elimine todos os piratas e desça para escanear o painel que apareceu. Entre no buraco de Morph Ball e solte uma bomba. Repita com mais um buraco e depois gire a bolinha dentro dos quatro casulos na parte baixa da sala.

Depois de se maravilhar com o projetor astronômico holográfico, use as plataformas para chegar até o alto da sala e pegar o Super Míssil. Com ele, você dispara cinco mísseis de uma vez e arrebenta objetos de Cordite. É só carregar o Power Beam e apertar Y. Grave seu progresso na estação perto de onde você está e depois siga para a porta oposta. Passe por West Tower Entrance e suba com o elevador em West Tower.

Após matar alguns Space Pirates em Control Tower, um outro tipo de pirata, o Flying Pirate, exigirá um pouco mais de trabalho para bater as botas, mas também morre com mísseis e outros tipos de tiro. Mas tome cuidado, pois ele tem uma tendência altamente kamikaze. Acabe com todos e você poderá passar por East Tower, descer com o elevador para Aether Lab Entryway e chegar a Research Lab Aether. É nesse laboratório que você tem seu primeiro encontro com um Metroid. Mande SuperMísseis nele e, se por acaso o bicho grudar em você, vire bolinha rapidamente e solte uma bomba. Nessa sala, também existem alguns cilindros que podem ser quebrados com mísseis, e dentro de um deles há um tanque de energia, isso sem falar no cano perto do teto que leva até uma expansão de míssil se você tiver habilidade suficiente para andar nele como bolinha.

Quando pegar tudo o que precisa e neutralizar todas as ameaças da sala, desça e passe pela porta que leva a Research Core Access. Os Ice Beetles não são suficientes para impedir sua passagem até Research Core, onde algo bem bacana o espera. Despache os piratas e escaneie um terminal para liberar parte do campo de força que envolve o objeto de seu desejo. Vá descendo pelas escadas e escaneie mais dois terminais para liberar o Visor Térmico. Com essa nova forma de visão, Samus pode enxergar o calor de objetos e inimigos e ainda não corre o risco de tropeçar no escuro (use o direcional digital para alternar entre os visores). Assim que o pegar, a sala ficará escura e alguns Shadow Pirates virão para cima e alguns Metroids escaparão do confinamento. Excelente oportunidade para testar seu novo equipamento!

Com a visão térmica ligada, suba pelas escadas iluminadas e veja que a porta está trancada. Ao lado dela, há um botão (aparente apenas com o uso do visor térmico) que deve tomar um tiro de Wave Beam. Passe pela porta e enfrente um novo inimigo: Sentry Drone, que não suporta tiros carregados do Wave Beam. Você precisa agora voltar até Ruined Courtyard e abrir aquela porta oposta à sala de gravação. Use o Visor Térmico e você verá um botão, coberto de Cordite, logo acima dela. Dê um tiro ali com o SuperMíssil e depois outro com o Wave Beam. Abra a porta, passe por Quarantine Access, North Quarantine Tunnel e chegue finalmente a Quarantine Cave. E pode ir preparando esses Super Mísseis, pois a próxima parada é dura!



Atire a primeira pedra

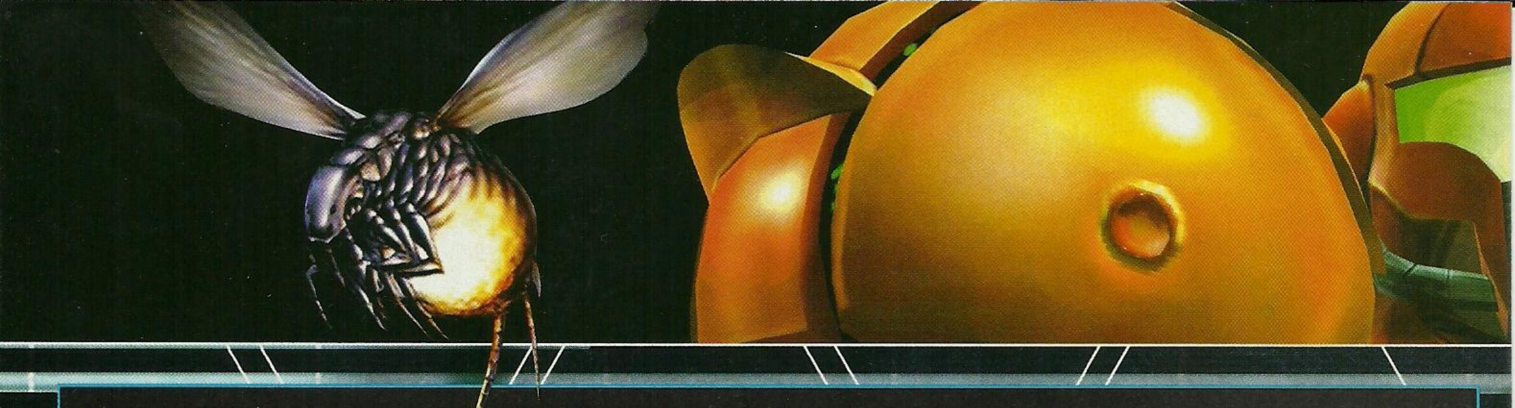
Já percebeu que você vai enfrentar outro chefe daqueles bem grandes, né? Thardus vai vir pra cima de você com uma vontade doida de esmagá-lo. Vire bolinha e procure um lugar seguro até que surja a oportunidade de contra-atacar. Use o pulo duplo para escapar do gelo que ele lança pelo chão e atire nas rochas que ele joga (algumas soltam itens como mísseis e energia). Se você tentar travá-lo na mira normal, verá que isso não é possível. A saída é usar o Visor Térmico para descobrir o ponto fraco do brutamontes. Com esse ponto na mira, carregue o Power Beam e mande um SuperMíssil no furrequento. Mas chegue bem perto para acertar em cheio e não gastar os mísseis à toa. Depois de atingi-lo uma vez, volte para o visor normal, pois esse ponto estará bem à vista (sem contar que o Visor Térmico terá superaquecido). Acerte outro SuperMíssil com a visão normal e Thardus mais uma vez esconderá o ponto fraco. Apesar de ser dureza mandar o pedregulho tamanho família para o inferno, o esquema é sempre o mesmo: veja o ponto fraco com o Visor Térmico, atire um Super Míssil, volte para a visão normal, acerte outro SuperMíssil e assim consecutivamente até derrubá-lo de vez. Vai chegar uma hora que Thardus soltará uns raios que deixarão a tela esbranquiçada. Mantenha a calma e continue mandando chumbo do grosso nele.

Depois de tanto suadouro, Metroid Prime mais uma vez se renova. Sabe aquelas pistas listradas vistas em alguns locais de Tallon IV? Com a Spider Ball, sua recompensa por ter mandado Thardus para o saco, você pode grudar nelas e passear livremente. Vire bolinha, segure R e viaje seguro. Você pode, inclusive, soltar bombas enquanto estiver grudado, para ser impulsionado para cima. Teste a novidade aí mesmo em Quarantine Cove e saia para *South Quarantine Tunnel e pegue o elevador para Magmoor Caverns South.*

Grave o progresso na estação dali, passe para Transport Tunnel C e depois para Magmoor Workstation. Mate alguns piratas alados e, na parte baixa da sala, observe as três portas: azul, roxa e verde. Com a Visão Térmica, veja os botões (ao lado delas) que precisam levar tiros de Wave Beam para acionar a máquina da sala. Vire bolinha e caia para a área abaixo da grade. Passe pelo corredor de lava que esfriou e escaneie o painel da parede. Repita esse processo mais duas vezes e ganhe um tanque de energia.

Saia pela porta que leva a South Core Tunnel. Puddle Spore não é exatamente um inimigo. Se atirar quando ele estiver aberto, sua casca se fecha e você pode fazê-lo de ponte. Use mais desses moluscos gigantes para atravessar Geotermal Core. Derrube estalactites em North Core Tunnel e em Twin Fires para chegar a Twin Fires Tunnel. Vire Morph Ball e use a pista da Spider Ball para tomar o elevador para Tallon Overworld West.

Pegue agora o elevador para Chozo Ruins West e vá fazer umas manobras no half-pipe de Main Plaza para ganhar uma expansão de míssil. Dê uma passada em Ruined Fountain e entre no buraco da fonte. Quando a água jogá-lo para cima, grude e siga o caminho até outra expansão de míssil. Vá até Watery Hall e detone a pequena parede no local em que você pegou o Charge Beam para seguir um túnel de Morph Ball e chegar até Dynamo, onde mais duas expansões de míssil podem ser adquiridas: uma atrás de uma grade que pode ser explodida, e outra no final da pista da Spider Ball. Volte para Gathering Hall e suba até o local onde está a porta para East Atrium. Suba em cima de uma das luzes vermelhas e pule até a grade que esconde... adivinhou! Outra expansão de míssil.



Fantasmas de outro mundo

Siga para Furnace e suba pela pista da Spider Ball. Seja ligeiro e solte uma bomba no último bloco que desaparece para ser impulsionado para cima e continuar na trilha superior. Ao chegar a uma nova área de Furnace, observe que há uns bichos grudados nas pistas de Spider Ball chamados Plated Parasites. Como você não pode fazer nada com eles, esqueça-os por enquanto. Passe como bolinha pelo túnel e chegue até Crossway. Do outro lado dessa sala, há uma estátua de cordite que pode ser destruída com um SuperMíssil. Escaneie o painel por trás dela e use o half-pipe para chegar à pista de Spider Ball que apareceu. Solte uma bomba no final da trilha para ser catapultado para um buraco logo acima. Solte outra bomba e grude na outra pista de Spider Ball que apareceu. Solte outra bomba em outro buraco e desça para entrar na pequena plataforma elevatória que conduz a mais uma expansão de míssil. Saia daí, passe por Elder Hall Access e chegue a Hall of the Elders. Entre no túnel de Morph Ball à esquerda e você verá sua primeira Missile Station. Recarregue seu estoque de mísseis e volte para o Hall para enfrentar uma ameaça do passado. Os Chozo Ghosts desaparecem num piscar de olhos, portanto, seja rápido para enquadrá-lo na mira e acertá-lo com dois SuperMísseis bem colocados. Depois de acabar com ele, a estátua do centro da sala ficará com as mãos brilhando. Suba ali e vire bolinha para ser jogado até uma pista de Spider Ball. Siga a pista e solte uma bomba no buraco do final. Três painéis aparecem, mas, por enquanto, você só pode acionar o roxo com o Wave Beam. Faça isso e depois solte uma bomba dentro do buraco. Suba novamente nas mãos da estátua da sala e jogue outra partida de boliche com ela. Dessa vez, você é lançado para um novo local e pode abaixar o escudo azul antes de entrar em Reflecting Pool Access.

Passe diretamente para Reflecting Pool e solte uma bomba no ralo do half-pipe para drenar a água. Suba ao segundo andar, passe pela porta que leva a Antechamber e pegue o Ice Beam. A nova arma congela inimigos e abre portas brancas. Saia dessa sala e grave o progresso na Save Station que está depois da porta logo à frente. Veja que ali existe um túnel para Morph Ball, mas não o utilize nesse momento. Volte para Hall of the Elders, acione o painel branco com o Ice Beam e solte uma bomba no buraco. Suba nas mãos da estátua e pegue um tanque de energia quando for jogado para o subsolo.

Volte um bom pedaço e entre em Sun Tower. Mande um Super Míssil em cada uma das estátuas de cordite das paredes e escaneie as runas que estão embaixo delas. Escaneie a terceira e a quarta runas em dois dos pilares da sala. Suba pela trilha de Spider Ball que foi montada, soltando bombas pelo meio dos Oculos, e entre novamente em Sunchamber. Mate todos os Chozo Ghosts da câmara para ganhar um dos artefatos: Wild. Saia pela mesma porta que entrou e tome o elevador para Magmoor Caverns North.

Siga para o elevador que leva para Phendrana Drifts North, não esquecendo de gravar o progresso no caminho. Pare na frente do templo de Phendrana Shorelines e detone um SuperMíssil na estátua de cordite. Escaneie o painel e entre no buraco que surgiu para pegar uma expansão de míssil. Passe agora em Research Lab Hydra para pegar outra dessas expansões: é só mandar um SuperMíssil na coluna de cordite que está no topo da sala, ao lado de uns terminais de computador. Rume para Research Core e abra a porta branca com o Ice Beam. Passe por Pike Access e entre em Frozen Pike. Abra a porta do meio com o Wave Beam e entre em Frost Cave Access e depois em Frost Cave. Para matar os Hunter Metroids, congele-os com o Ice Beam e depois mande um míssil. A criatura chamada Glider serve para te dar uma carona depois que você pegar o Grapple Beam. Para chegar às outras portas da sala, derrube com mísseis as estalactites do teto e use-as como plataformas. A porta mais alta leva a uma estação de gravação e a outra a Upper Edge Tunnel e depois a Phendrana's Edge.

Se der de cara com um Jelzap, mate-o com algum tiro carregado, de preferência Ice Beam, quando ele se abrir. Entre em Lower Edge Tunnel pela porta que está abaixo do nível da água e prossiga para Hunter Cave. Derrube as três estalactites com mísseis e passe pela porta que leva a Lake Tunnel (a porta que está à direita e no mesmo nível daquela pela qual você entrou em Hunter Cave). Passe mais uma porta e você estará em Gravity Chamber, o local onde repousa a Gravity Suit. O cipó chamado Aqua Reaper existente no lago dessa sala não pode ser morto, apenas congelado ou retraído por alguns instantes quando atingido por projéteis. Passe por eles e você poderá pegar essa nova armadura que facilita a movimentação em lugares inundados.





As minas de Phazon

Em posse da Gravity Suit, saia da água e volte o caminho por Chamber Access, caia novamente em Hunter Cave. Siga junto a parede da direita e passe por Hunter Cave Access para voltar a Frozen Pike. Suba tudo e deixe esse ambiente gelado e molhado passando por Transport Access e tomando o elevador para Magmoor Caverns South. Sem perder muito tempo, siga para o elevador que leva a Tallon Overworld West e volte até Landing Site. Grave seu progresso na nave e passe pela porta do nível mais baixo da sala, chegando a Waterfall Cavern. Vire bolinha, passe por baixo das pedras e use um míssil para abrir a porta e entrar em Frigate Crash Site. Dê um mergulho nas águas dessa sala e procure um túnel para passar como Morph Ball e chegar até Frigate Access Tunnel. Desça por Main Ventilation Shaft Section C, acione a Visão Térmica e atire com o Wave Beam em um botão acima da porta em Main Ventilation Shaft Section B, e atravesse Main Ventilation Shaft Section A pelo meio dos Tallon Crabs.

Em Reactor Core, você encontrará outra versão dos piratas, o Aqua Pirate, que é eliminado da mesma maneira que os outros. Aliás, o jeito mais fácil, agora que seu armamento está quase completo, é congelá-lo e explodi-lo com mísseis. Depois que a área estiver limpa, use a Visão Térmica para achar quatro botões e acioná-los com o Wave Beam para que a porta para Reactor Access possa ser aberta. Grave seu progresso na Save Station da porta à direita e repita o esquema dos botões com a Visão Térmica e você chegará a Cargo Freight Lift to Deck Gamma.

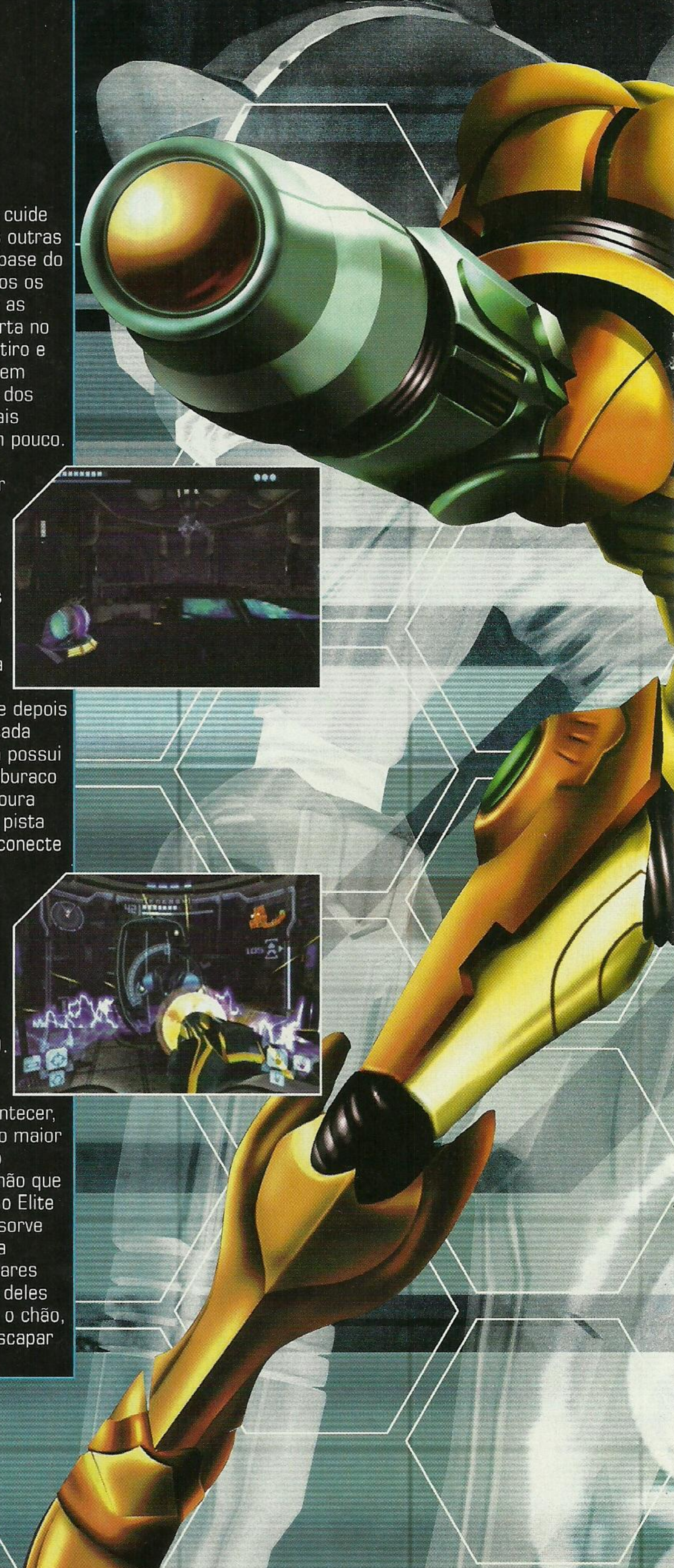
Estoure com um míssil a grade que separa você de um tanque de energia e acione mais três botões daquela maneira já conhecida para poder passar para Deck Beta Transit Hall. Passe por esse pequeno corredor e entre em Biohazard Containment. Pegue um tanque de energia dentro de um compartimento de cordite (use SuperMíssil) e mate os Aqua Drones com rajadas de Wave Beam. Depois, ache mais três botões com o Visor Térmico para ganhar o acesso a Deck Beta Security Hall e a Biotech Research Area 1.

Mais três botões ocultos nessa sala e você passará por Deck Beta Conduit Hall, Connection Elevator to Deck Beta (onde o Aqua Sac pode ser encontrado) e chegará em Hidro Access Tunnel. Use bombas e a força da corrente submarina para ser impulsionado para cima como Morph Ball e pegar um tanque de energia no maior corredor vertical dessa sala. Quando estiver subindo, solte uma bomba um pouco antes de parar. Dessa maneira, você será mandado novamente para cima quando estiver descendo. Após pegar o tanque, saia dessa sala e entre em Great Tree Hall. Saia da água e siga pelas plataformas até um casulo de Morph Ball. Entre ali e gire para abrir umas grades. Desça e passe pela porta branca mais baixa para chegar a Transport Tunnel E.

Tome cuidado para não cair no meio do Phazon e abra a porta no final do corredor. Acione o elevador e desça para Phazon Mines East. Passe por Quary Access e entre em Main Quarry. Grave seu progresso na Save Station acessada através de uma pista de Spider Ball e volte para fora. Para abaixar o campo de força de Main Quarry, escaneie os dois painéis que estão próximos a ele. Agora, suba até a parte mais alta da sala, onde há um guindaste. Com a Visão Térmica e o Wave Beam, localize e acione o botão que gera força para o guindaste. Escaneie o terminal que aciona o guindaste para abrir uma rachadura na parede. Siga pela pista de Spider Ball do guindaste para ganhar mais uma expansão de míssil. Coloque o guindaste em sua posição original e vá para o local onde estava o campo de força.

Pirata de Elite

Passe pela porta branca que leva a Security Access A e cuide das Mega Turrets da mesma maneira que acaba com as outras metralhadoras automáticas: congele-as e detona-as na base do míssil. Entre em Mine Security Station e acabe com todos os piratas e Wave Troopers (Wave Beam neles!) para abrir as portas e chegar a Security Access B através de uma porta no teto. Quebrando algumas barras de ferro com qualquer tiro e usando o Ice Beam em outra porta no teto, você pisará em Elite Research. Dê cabo de alguns piratas, escaneie um dos terminais para baixar as plataformas e suba. Detone mais Wave Troopers, escaneie outro terminal e suba mais um pouco. O Power Trooper é eliminado da mesma forma que o Wave Trooper, só que nesse novo inimigo você deve usar o Power Beam (para distinguir entre os dois, e outros futuros Troopers, observe sua cor e utilize o tiro correspondente). Na parte mais alta da sala, há um casulo para que a Morph Ball gire e mude a posição de um canhão que destrói paredes. Coloque-o nas posições apropriadas e destrua todas as paredes, revelando uma expansão de míssil e a porta para Research Access. Desça pela pista da Spider Ball para evitar danos e abra a porta para Ore Processing. Se estiver passando um aperto, livre-se dos Power Troopers com SuperMísseis e depois parta para a resolução do puzzle da sala. Observe que cada uma das pistas de Spider Ball do pilar do centro da sala possui uma cor diferente: amarela, vermelha e azul. Localize o buraco de Morph Bomb que gira o pilar quando uma bomba estoura dentro dele. Entre ali e coloque uma bomba para ligar a pista azul a seu destino. Suba por ela até o segundo andar e conecte a pista vermelha da mesma forma que fez com a azul. Desça novamente e gire o pilar mais umas vezes para conectar a parte de baixo da pista vermelha e abrir caminho até o terceiro andar. Não se preocupe com a pista amarela por enquanto e passe para Elevator Access A, descendo até entrar em Elevator A. Acione o elevador e chegue até Elite Control Access, onde uma expansão de míssil pode ser encontrada num local elevado (use a Visão Térmica para enxergá-la mais fácil). Ao entrar em Elite Control, o mais forte dos piratas, o Elite Pirate, escapará de um cilindro e tentará acabar com a raça de Samus Aran.Você não vai deixar isso acontecer, vai? Tenho certeza de que você já ouviu o ditado: "Quanto maior o tamanho, maior o tombo". Com esse cara, a frase não poderia ser mais verdadeira. Apesar de ser um grandalhão que mete medo em quem quer que o veja pela primeira vez, o Elite Pirate não é muito difícil de ser derrotado. Como ele absorve tiros normais ou carregados, SuperMísseis são uma boa pedida para acabar com a festa do malandro. Use os pilares que estão na sala em sua vantagem e esconda-se atrás deles se a coisa ficar preta. Ele pode ficar nervosinho e socar o chão, mandando uma onda de energia em sua direção. Para escapar dela, é só dar um pulo duplo.





Em busca do Grapple Beam

Acabe com o Elite Pirate e Ice Troopers aparecerão querendo também um pouquinho de ação. Selecione o Ice Beam e mostre a eles quem é que manda em Tallon IV. Suba até o último andar da sala, escaneie um dos terminais para baixar o campo de força e passe pela porta do teto, chegando a Ventilation Shaft. É melhor você estar com uma quantidade razoável de energia, pois o gás que é lançado nessa sala não pode ser contido por enquanto. Corra para Omega Research e seja atacado por vários Troopers. Depois de matar um por um, desça e escaneie o painel para baixar o campo de força e chegar a Dynamo Access e a Central Dynamo. Caia para o centro da sala e lute contra um inimigo invisível: o Invisible Drone não pode ser escaneado nem travado na mira, por isso, calcule de onde estão vindo os tiros dele e mande mísseis ou SuperMísseis no sujeitinho misterioso. Com a morte dele, um buraco no chão poderá ser acessado pela Morph Ball. Pule lá e vá driblando os raios e soltando bombas nas poças d'água para alcançar a Power Bomb, um novo tipo de bomba que, além de matar alguns inimigos mais facilmente, também estoura objetos de benzedium. Aperte Y quando estiver em forma de bolinha. Grave seu progresso na Save Station que está atrás de uma das portas brancas (a que não tem escombros na frente) e depois saia pela outra usando uma Power Bomb. Passe por Quarantine Access A e chegue a Metroid Quarantine A. Escaneie um dos terminais para soltar vários Metroids e assistir a eles cuidarem de um jeito todo especial dos Troopers da sala. Só que depois de acabar com eles, os Metroids virão atrás de você, então, é melhor estar preparado com o Ice Beam e alguns mísseis. Desça e você verá que há uma piscina de Phazon intransponível. Não ligue para ela e retorne para Omega Research, onde você poderá soltar uma Power Bomb em frente àquela porta cheia de escombros depois de acabar com o Elite Pirate que aparece. Baixe o mapa na Map Station e parta para Ventilation Shaft.
Localize o ponto de benzedium e solte uma Power Bomb. Passe pelo buraco de Morph Ball e escaneie o painel no final para eliminar os gases tóxicos e ainda abrir caminho para um tanque de energia. Suba pelo half-pipe e tome o caminho de volta para Ore Processing. É hora de ajeitar aquela pista amarela da Spider Ball. Com uma Power Bomb, limpe a sujeira que está na frente do painel que gira o pilar, ao lado da porta que leva para Elevator Access A. Remaneje as pistas e abra caminho até o alto da sala e para a Storage Depot B, onde o famoso Grapple Beam está aguardando você. Ele é uma espécie de "cipó elétrico" que faz Samus grudar em diferentes lugares e balançar seu corpo para chegar a locais que, de outra maneira, seriam inalcançáveis (aperte o R quando o símbolo do Grapple Beam aparecer). Saia da sala onde pegou esse novo acessório, atravesse para o lado oposto e desça por Waste Disposal para gravar seu progresso na estação perto de Main Quarry. Agora você está pronto para dar mais um passeio por todos os cantos de Tallon IV e descobrir em que essa nova traquitana serve. Mas isso é assunto para a parte final do detonado de **Metroid Prime**, que só sai na edição do mês que vem. Segura a onda, meninão!



Harry Potter e a Câmara Secreta

Revelados os segredos da segunda aventura no castelo de Hogwarts!

Por Alex Figueiredo

Harry Potter e a Câmara Secreta não é nenhum bicho-de-sete-cabeças, mas esconde muitos segredos. Por esse motivo, achamos melhor não dar um passo a passo da aventura, apenas indicaremos onde estão todos os itens desejados pelos jogadores.

Aqui você encontrará a localização para todos Feijões Mágicos, Sapos de Chocolate, Golden Stars e Cartas de Bruxos. São esses os itens de maior importância no jogo e a indicação será feita em ordem cronológica (de acordo com sua aparição no game). Boa diversão!



Saiba agora os benefícios que provirão da busca por todos os itens do jogo.

Cartas de Animais

Juntando todas as cartas de animais, o jogador terá acesso à opção "Criaturas" no menu de Pause. Nesta opção, Harry obterá informações sobre as diversas criaturas do jogo – quase uma Pokéagenda.

Cartas de Poção

Cada uma destas cartas vai adicionar uma poção de invencibilidade ao seu inventário de itens.

Cartas de Quadribol

Coletando todas as Cartas de Quadribol, o jogador terá acesso ao minigame Quadribol, disponível no menu principal. Esse esporte já é uma diversão clássica na série e o objetivo é apanhar o Pomo Dourado, que vale vinte pontos.

Cartas de Feitiço

Encontre este tipo de carta para obter o feitiço Alohomora.

Todos os Feijões Mágicos

O benefício de encontrar todos os feijões mágicos é ter acesso livre a um novo minigame no menu principal.

Todas as Golden Stars

Estes itens nada fáceis de se conseguir somam pontos para a sua casa na competição Copa das Casas. Se você quer pertencer ao time dos vencedores, faça a sua parte!

Sapos de chocolate

Sempre que juntar cinco sapos de chocolate, você será bonificado com um raio de energia na barra. Não vacile e colete todos que puder.



Cartas de Animais

Gondoline Oliphant (1729 - 1799) – Receba de Gina Weasley após lhe entregar a Poção de Vigor Wiggenweld.

Derwent Shimpling (1912 - presente) – Ao entrar nos Terrenos de Hogwarts, siga o caminho de pedra e, ao chegar à próxima tela, vá para nordeste para encontrá-la num baú.

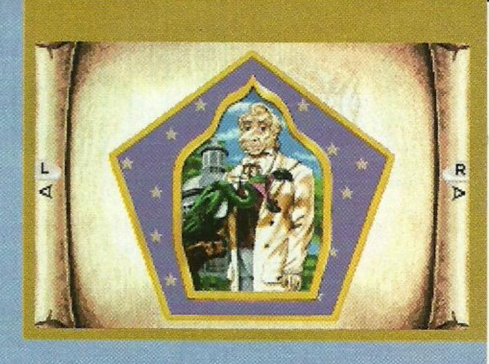
Herpo (Grécia Antiga) – Entre na sala de leitura (Fred e Jorge) e dispare um feitiço Avifors nas estátuas que estão na parte superior da tela. Siga em frente passando pelos obstáculos até chegar à porta trancada. Abra a porta, acione o botão e abra o baú para pegar a carta.

Newt Scamander (1897 - presente) – Quando descer para a área subterrânea pela segunda vez, acione o botão do corredor vigiado por Snape e entre pela porta. Acione outro botão para abrir o alçapão, caia pelo buraco e liberte Colin Creevey da prisão. Ele lhe presenteará com a carta.

Gulliver Pokeby (1750 - 1839) – Dentro do baú na sala de Dumbledore – na área onde Dumbledore, Harry e Hagrid conversam.

Cartas de Poção

Beaumont Marjoribanks (1742 - 1845) – Depois de entrar através do quadro da maga que segura um cajado, você encontrará a carta dentro de um baú na sala de bônus.



Sacharissa Tugwood (1874 - 1966) – No grande salão, dentro do primeiro baú.

Hesper Starkey (1881 - 1973) – Ao entrar nos terrenos de Hogwarts, siga para a direita, suba na plataforma e abra o baú.

Gaspard Shingleton (1959 - presente) – Após conversar com a Murta-que-Geme, siga subindo pelo corredor e abra a porta dourada. Na sala seguinte, entre na porta que está na parte inferior da tela, acione o botão e entre pela porta que se abriu para pegar a carta dentro do baú

Glover Hipworth (1742 - 1805) – Após abrir a terceira porta usando o feitiço Avifors, siga para a esquerda. Abra a porta que está logo após as armaduras douradas, desça e acione o botão. Posicione o bloco com asas próximo à plataforma, abra a caixa e pegue a última carta de poção.

Cartas de Locais

Helga Hufflepuff (Datas Desconhecidas) – Complete o primeiro desafio de feijõezinhos.

Salazar Syltherin (Datas Desconhecidas) – Complete o segundo desafio de feijõezinhos.

Rowena Ravenclaw (Datas Desconhecidas) – Complete o terceiro desafio de feijõezinhos.

Godric Griffindor (Datas Desconhecidas) – Complete o quarto desafio de feijõezinhos.

Daisy Dodderidge (1467 - 1555) – Faça a conexão do GBA com o GameCube.

Cartas de Quadribol

Bowman Wright (1492 - 1560) – Complete o primeiro treino de vôo em menos de 35 segundos.

Gwenog Jones (1968 - Presente) – No treino, pegue o Flitterby em menos de 30 segundos.

Devlin Whitehorn (1945 - Presente) – Complete o treino dos anéis 2 em menos de 40 segundos.

Cyprian Youdle (1312 - 1357) – Complete o treino de anéis 3 em menos de 50 segundos.

Roderick Plumpton (1889 - 1987) – No treino, pegue o Flitterby em menos de 45 segundos.

Cartas de Feitiços

Ignecia Wildsmith (1227 - 1330) – Acenda os dois candelabros dentro do Salão Comunal de Grifinória.

Quong Po (1443 - 1539) – Atravessando o quadro com o mago de capa vermelha, siga para a sala de bônus e pegue a carta dentro do baú.

Bridget Wenlock (1202 - 1285) – Abra a passagem secreta na sala dos retratos – acionando o botão na parede atrás da mesa, depois coloque a cadeira sobre o segundo botão –, entre e pegue a carta.

Merwyn the Malicious (Datas Desconhecidas) – No baú após receber o feitiço Vigardium Leviosa.

Felix Summerbee (1447 - 1508) – Após o desafio de Flitwick, entre na porta que está do lado de fora da sala dele. Use o feitiço para erguer os blocos com asas e destruir as armaduras para chegar até o baú no final do caminho.



Sapos de Chocolate

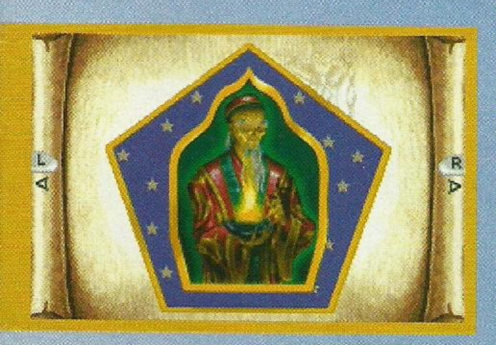
1º Recupere o Sapo de Neville.
2º Fale com Fred Weasley, siga pela porta da esquerda e abra o baú.
3º Abra o segundo baú que está no grande salão.
4º Nos terrenos de Hogwarts, siga pelo caminho de pedra e, ao chegar à próxima tela, vá para a direita. O sapo está dentro do baú.
5º Abra a terceira porta do jogo usando o feitiço Wingardiun Leviosa.
6º Abra a quinta porta do jogo, coloque o bloco com asas próximo à plataforma, suba e abra o baú.
7º Depois de aprender o feitiço Alohomora, vá para a porta dourada, acione os botões que lá se encontram e uma porta se abrirá. Pegue o sapo dentro do baú.
8º Entre na biblioteca, queime a teia que está bloqueando a porta e abra o baú.
9º Na biblioteca, pressione o botão no centro da sala, siga pela porta recém-aberta, abra o segundo baú e pegue o sapo.
10º Fale com a Murta-que-Geme, pegue o corredor que leva para o norte e abra a porta dourada. Siga pela porta que está na parte inferior da tela e pegue o item dentro do baú.
11º Pegue o feitiço Skurge e retorne para a sala Comunal da Grifinória. Siga para a direita, abra a porta bloqueada e pegue o sapo no baú.
12º Abra a terceira porta do jogo usando o feitiço Avifors e siga para a esquerda. Entre pela porta logo depois da área com as armaduras douradas, e depois, siga pela porta da esquerda. Acione o botão e entre na próxima sala para pegar outro sapo dentro do baú.
13º Abra a quinta porta do jogo usando o feitiço Avifors. O sapo está dentro do baú.
14º Encontre esse sapo no canto superior direito da área dos Terrenos de Hogwarts.
15º Abra a porta dourada no sexto andar, queime a teia e acione o botão. Prossiga pelo corredor até encontrar dois blocos. Posicione os blocos nos botões, entre na sala, abra o baú e consiga outro sapo.
16º Abra a porta dourada no sexto andar, queime a teia e acione o botão. Prossiga pelo corredor até encontrar dois blocos. Entre na porta que está acima, abra a caixa e pegue o sapo.
17º Abra a porta dourada no sexto andar, queime a teia e acione o botão. Siga pelo corredor até encontrar o primeiro quadro, entre na porta ao lado dele e coloque a cadeira sobre o botão, para ter acesso ao baú premiado.
18º Abra a porta trancada do quinto andar e encontre a passagem secreta na parede com um bloco quebrado. Acione o botão, entre na sala, abra o baú e pegue o sapo.
19º Abra a porta trancada do quinto andar e entre pela porta que está à direita. Entre na porta no final do corredor, em seguida, na porta que está na parte inferior da tela, e abra o baú.
20º Na sala de leitura, dispare o feitiço Avifors nas estátuas que estão na parte superior da tela. Siga passando pelos obstáculos até chegar à porta trancada. Abra a porta, acione o botão, abra o baú e pegue o sapo.
21º Após ter transformado as estátuas da ala leste em pássaros (com o feitiço Avifors), siga para a esquerda na Sala Comunal da Grifinória e abra a porta dourada. Abra o baú que está na parte superior da tela e pegue o sapo.
22º No segundo andar, entre na porta que leva ao corredor do banheiro onde está a Murta-Que-Geme, e no corredor, use o Skurge para abrir a porta bloqueada. Agora é só pegar o sapo dentro do baú.
23º Acione o botão que fica na sala onde você salvou Colin Creevey. Na próxima sala, siga o caminho pelas plataformas da esquerda, acione outro botão e entre em outra sala para pegar esse sapo.
24º Passe pelo corredor que é vigiado por Filch, entre na próxima sala e mate os inimigos voadores para abrir a porta. Vá para a esquerda e acione o botão. Siga para a direita e abra o baú para pegar o sapo.
25º Nessa mesma sala, empurre o barril sobre o botão, siga para a próxima sala e mate o Trasgo. O sapo está dentro do baú.
26º Na sala de Dumbledore, siga para a direita, transforme as estátuas em pássaros e siga pela porta para pegar o último sapo do jogo.





Feijões Mágicos Vermelhos

1° No saguão de entrada de Hogwarts, dentro do pote da direita.
2° No 1° andar, dentro de um pote.
3° Dentro de um pote, no 4° andar.
4° No 5° andar, dentro do segundo pote.
5° No 7° andar, dentro de um pote.
6° e 7° Dentro do pote na sala Comunal da Grifinória e dentro do quadro próximo à armadura.
8° No guarda-roupa do dormitório da Grifinória.
9° e 10° Dentro de um pote na sala de leitura e dentro do barril na passagem secreta.
11° Após falar com Fred Weasley quebre o pote que está na sala da esquerda.
12° e 13° Na sala de bônus e dentro do pote, entrando pelo quadro do mago de capa vermelha.
14° e 15° Dentro da sala de bônus e no guarda-roupa, entrando pelo quadro da maga que segura um cajado.
16° e 17° No grande salão, dentro do pote da direita e outro no da esquerda.
18°, 19°, 20° e 21° Nos terrenos de Hogwarts, à direita, incendeie a teia que está na parede; suba na plataforma e procure no arbusto e no caminho de pedra dentro de outros dois arbustos.
22° No arbusto, depois do galpão das vassouras.
23° Destrua o primeiro pote atrás de Dumbledore.
24° Depois de encontra Madame Nor-r-ra congelada, use um feitiço para queimar a teia.
25° Depois da terceira porta do jogo, usando o feitiço Wingardium Leviosa.
26° Depois da quinta porta do jogo, usando o feitiço Wingardiun Leviosa.
27° Depois da quinta porta do jogo, coloque o bloco com asas próximo da plataforma, suba e abra o baú.
28° e 29° Depois da sexta porta do jogo e dentro do guarda- roupa.
30° e 31° Depois do desafio de Flitwick entre na porta que está do lado de fora e destrua o pote que está em cima da mesa. Siga pela porta de baixo, mate os inimigos e pegue outro feijão na mesa.



32°, 33° e 34° Depois de aprender o Alohomora, desça e destrua o pote. Siga para a porta dourada, acione os botões e pegue o outro feijão. Continue nesse caminho até encontrar uma sala com um bloco de asas. Coloque o bloco na plataforma, suba e acione o botão. Alinhe os blocos e pegue o item no baú.
35°, 36°, 37° e 38° Acione o botão no centro da biblioteca, siga pela porta aberta e procure no quadro do homem barbado. Queime a teia para pegar outro feijão e vá para a sala com os dois blocos de asas (um deles aparecerá depois de acionar o botão). Coloque o bloco perto de plataforma na parte superior da tela e pegue o feijão dentro do baú. Volte os blocos para seus lugares, desça e pegue o item dentro do baú.
39° Elimine as armaduras e pegue o item dentro do pote verde.
40° e 41° Fale com a Murta-Que-Geme, vá para o norte, abra a porta dourada e o guarda-roupa para pegar mais um feijão. Entre pela porta na parte de baixo, acione o botão, entre por outra porta e pegue o feijão dentro do barril.
42° Pegue o feitiço Skurge, retorne para a sala Comunal da Grifinória, vá para a direita e abra a porta bloqueada. Acione o botão do lado direito e vá para a esquerda pegar o feijão.
43° No baú trancado, no salão de entrada.
44° Depois da segunda porta do jogo, usando o feitiço Avifors transforme a pedra em pássaro para revelar o item.
45°, 46° e 47° Depois de abrir a terceira porta do jogo usando o feitiço Avifors, siga para a direita e acione o botão para acessar a sala com o baú e o feijão. Siga para a esquerda, abra a porta depois da área com as armaduras douradas, transforme a pedra em pássaro e pegue o feijão.
Abra a porta que está à esquerda e pegue outro feijão.
48° Após abrir a quarta porta usando o feitiço Avifors, procure no quadro da velha e receba um feijão.
49°, 50° e 51° Procure nos arbustos à direita e à esquerda e na teia à esquerda da cabana de Hagrid, no extremo esquerdo dos terrenos de Hogwarts.
52° e 53° Pegue o primeiro item no arbusto à direita dos terrenos de Hogwarts e use um feitiço Alohomora no baú trancado para o segundo feijão.
54° Use o feitiço Avifors na pedra que está na extremidade esquerda dos terrenos de Hogwarts.
55° Use o feitiço Avifors na pedra que está na extremidade direita dos terrenos de Hogwarts.
56° Abra a porta dourada no sexto andar e pegue o item na sala.
57° Abra a porta dourada no sexto andar e quebre o pote verde.
58°, 59°, 60°, 61°, 62°, 63°, 64°, 65°, 66°, 67°, 68°, 69° e 70° Abra a porta dourada no sexto andar, queime a teia e acione o botão. Siga pelo corredor procure o feijão no quadro. Nessa mesma sala, quebre o pote verde para revelar outro feijão. Encontre dois blocos, posicione-os sobre os botões, entre na sala e vasculhe no quadro para conseguir mais um item. Siga para a sala acima, quebre o barril e pegue o feijão. Queime a teia no canto superior direito para pegar outro item. Entre pela porta ao lado do primeiro quadro do corredor e pegue mais um feijão. Nessa mesma sala, procure nas carteiras para encontrar outros dois feijões, no guarda-roupa e atrás do globo para mais dois.
Empurre a cadeira para cima do botão. Vá para a sala acima, abra o baú e pegue mais um feijão. Ainda nesse local, abra o guarda-roupa e queime a teia para revelar outros dois itens.
71°, 72°, 73°, 74°, 75°, 76°, 77°, 78°, 79° e 80° Abra a porta trancada do quinto andar e quebre o pote que está no canto superior direito. Nessa mesma sala, encontre uma passagem secreta no bloco quebrado da parede superior e procure no quadro que está no canto esquerdo para outro feijão. Siga pelo corredor, quebre o pote e coloque outro feijão na sacola. Acione o botão, entre pela porta que se abre e quebre outro pote para mais um feijãozinho. Volte até a primeira porta que foi aberta, entre na porta que está à direita e vasculhe no quadro para pegar um

feijão; quebre os potes para achar outro feijão; queime a teia para mais um item; entre na porta que está no final do corredor e procure outros dois feijões nas carteiras; entre pela porta que está na parte de baixo e quebre o pote para mais um feijão.

81° e 82° Entre na sala de leitura e dispare um feitiço Avifors nas estátuas que estão na parte superior da tela. Atravesse o caminho passando pelos obstáculos até chegar à passagem com vários Nuques no chão, ali você encontrará o feijão. Abra a porta trancada e procure no guarda-roupa para encontrar o outro feijão.

83° Abra a porta dourada, à esquerda da sala comunal de Grifinória, queime a teia do lado direito da sala e pegue o feijão.

84° Vá para o segundo andar, entre na porta que leva ao corredor do banheiro da Murta e, nesse corredor, abra a porta trancada lançando o feitiço Skurge. Na sala, acione o botão e abra o baú para revelar o item.

85° Desça ao subterrâneo pela segunda vez, acione o botão no corredor vigiado por Snape e entre pela porta para pegar outro feijão.

86°, 87°, 88°, 89°, 90° e 91° Na sala onde você salvou Colin Creevey, siga para baixo e pegue o feijão.
Nessa mesma sala acione o botão, entre na sala que será destrancada, abra o baú e pegue o feijão. Siga para a direita, vá pelas plataformas e pegue outro item. Siga pelas plataformas da esquerda e pegue o item nos espinhos.
Volte para as plataformas da direita, acione o botão, entre na sala e pegue um feijão. Suba pela escada, acione os dois botões e vá para a esquerda. Atravesse o fosso, acione outro botão, entre na sala que se abriu e destrua o pote para mais um feijão.

92° e 93° Passe pelo corredor vigiado por Filch, entre na próxima sala e detone os inimigos voadores para abrir a porta. Siga para a direita, abra o baú atrás da bola de ferro e pegue o feijão. Nessa mesma sala, vá para a esquerda, acione o botão e entre na sala para empurrar o barril até o outro botão. Siga pela porta recém-aberta e pegue o feijão dentro do baú.

94° Queime a teia atrás da cortina da sala de Snape e pegue um feijão.

95°, 96°, 97° e 98° Na sala de Dumbledore: abra o baú trancado, depois a porta dourada e o guarda-roupa para pegar mais dois feijões. Siga pelo caminho e destrua o pote no canto superior esquerdo para outro feijão. Siga pela porta que está no lado norte, atravesse o salão com quatro pilastras e, na próxima sala, vasculhe no quadro da velha.

99° Depois da conversa entre Dumbledore, Harry e Hagrid, siga para a sala dos troféus. Dê uma geral no quadro do velho e pegue mais um feijão.

100° Saindo dos terrenos de Hogwarts, siga para o sul e lance um feitiço Avifors na pedra que ali está para pegar o último feijão do jogo.

Golden Stars

1°, 2° e 3° Após pegar o feitiço Wingardiun Leviosa suba na mesa e destrua o pote, siga para o meio da sala e pegue o item entre os espinhos e abra o guarda-roupa para pegar a terceira estrela.

4° e 5° Após abrir a primeira porta usando o feitiço Wingardiun Leviosa.

6° Após abrir a segunda porta usando o feitiço Wingardiun Leviosa.

7°, 8°, 9°, 10°, 11°, 12°, 13° e 14° Após abrir a terceira porta usando o feitiço Wingardiun Leviosa.

15° e 16° Após abrir a quarta porta usando o feitiço Wingardiun Leviosa.

17°, 18°, 19°, 20°, 21°, 22°, 23° e 24° Após abrir a sexta porta usando o feitiço Wingardiun Leviosa (para a 18° estrela, procure no quadro da parede).

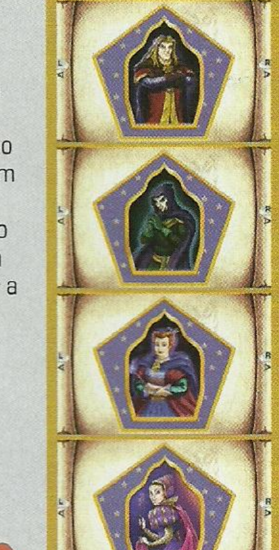
25° Após abrir a sétima porta usando o feitiço Wingardiun Leviosa.

26° Após pegar o feitiço Avifors procure no quadro para achar o feijão.

27° e 28° Após abrir a primeira porta usando o feitiço Avifors. Destrua a estátua e suba na plataforma para pegar outra estrela.

29°, 30° e 31° Após abrir a segunda porta usando o feitiço Avifors. Alinhe os blocos sobre os botões e pegue a estrela na passagem aberta.

32°, 33°, 34°, 35°, 36°, 37°, 38°, 39°, 40°, 41°, 42°, 43°, 44° e 45° Após abrir a terceira porta usando o feitiço Avifors, siga para a direita e transforme a pedra para pegar o item.
Acione o botão, entre na sala e pegue outra estrela. Siga para a esquerda e queime a teia usando o feitiço Incêndio. Pegue três estrelas em frente à armadura dourada. Abra a porta atrás das armaduras douradas, desça e pegue a estrela que está dentro do baú. Abra a porta que está à esquerda e pegue outras duas estrelas. Acione o botão da sala onde você pegou a estrela anterior. Vá para a sala que está ao lado e pegue a estrela no canto inferior direito. Passe novamente pela porta logo depois das armaduras douradas e pegue outras quatro estrelas no lado inferior esquerdo.



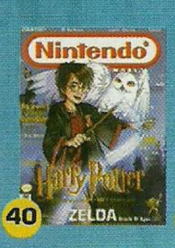
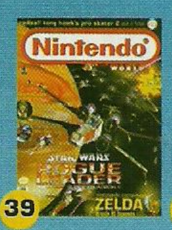
46°, 47° e 48° Após abrir a quarta porta usando o feitiço Avifors (duas estrelas), procure na área escura do lado esquerdo da parede para encontrar uma passagem secreta e pegue outra estrela.

49° e 50° Após abrir a quinta porta usando o feitiço Avifors (penúltima estrela), desça para a outra sala e abra o baú para pegar a última estrela do jogo.

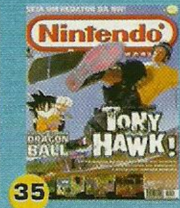
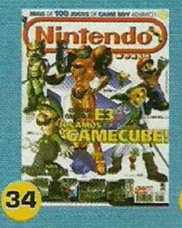


PERDEU ALGUM NÚMERO?
Não vacile, complete já sua coleção!



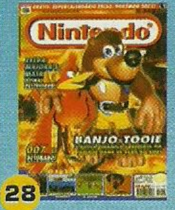





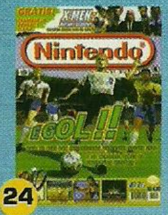



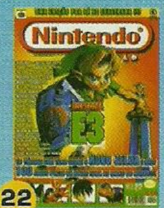
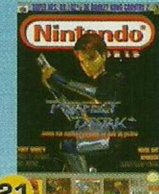












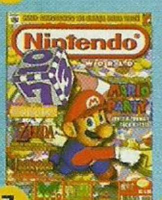


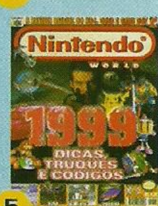
















EDIÇÕES 01 A 40 - R$ 4,90
A PARTIR DA EDIÇÃO 41 - R$ 5,90



Solicite os números atrasados à: Conrad Editora do Brasil - Caixa Postal 07535 - CEP 06296-990 Vila dos Remédios - Osasco - SP. O pagamento pode ser feito de duas formas: envie por correio um cheque nominal à Conrad Editora do Brasil Ltda., ou faça um depósito em qualquer agência do Banco Itaú com os seguintes dados: Itaú (341) - Agência 0775 (Aclimação) C/C 43777-5 - Favorecido: Conrad Editora do Brasil Ltda.

Lembre-se: ao fazer o pedido, informe seu nome completo, endereço, CEP, cidade, estado e data de nascimento. Você deve ainda informar o nome da revista, a edição e a quantidade de revistas que quer receber. Junte ao seu pedido o cheque nominal ou o comprovante de depósito. NÃO MANDE DINHEIRO DENTRO DO ENVELOPE! Se preferir, para a opção de depósito em conta, você pode mandar as informações e o comprovante, pelo fax (11) 3346-6078. Em todo o Brasil, você pode pedir para o seu jornaleiro encomendar os seus exemplares diretamente na distribuidora DINAP de sua cidade. Em São Paulo, você também pode comprar na Conrad Editora: Rua Simão Dias da Fonseca, 93 - Aclimação.



www.herói.com.br/nintendoworld

FRACTA



Resident Evil Zero

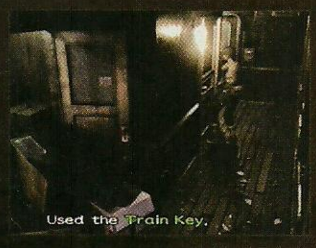
Libere seus medos e encare o novo desafio contra os zumbis!

Por Fabio Michelin

As respostas para todas as suas perguntas estão aqui, na versão que conta o início da série e revela as causas da contaminação dos primeiros mortos-vivos de Raccoon City. Organizamos um roteiro, que pode até ser chamado de guia de sobrevivência, para que você não se perca em nenhum momento do jogo e mais uma vez cumpra a sua missão. Insira o disco um e parta pra ação!

UM PARCEIRO VALENTE (DISCO 1)

Depois da apresentação apavorante, Rebecca entrará no trem abandonado. Entre pela porta à frente e detone os primeiros zumbis. Siga pelo corredor e pegue a Train Key no cadáver junto à porta. Vai rolar uma cena e nela você será apresentado a Billy Coen, seu futuro parceiro. Volte, detone os dois cães no caminho e, chegando ao primeiro vagão, use a chave na porta. Depois de falar com Billy, suba a escada e veja mais uma cena. Detone o zumbi babão, tomando cuidado com seus ataques de longa distância. Nesse momento, você já poderá jogar com os dois personagens ou escolher um e deixar o outro na espera. Usando um dos personagens, suba a escada que está do lado de fora da janela e examine o defeito elétrico na ponta do vagão. Agora, dentro da sala pegue a chave e coloque-a no minielevador. Suba o item e troque de personagem. Volte, desça pela escada e entre na porta da esquerda para pegar a chave no elevador. Retorne até o primeiro cadáver onde você encontrou a chave e entre nas duas portas desse corredor, além de um

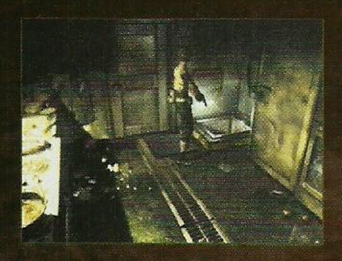


Save Point você encontrará itens. Use a chave na terceira porta e pegue o mapa na parede, depois o item Briefcase no armário. Aperte o botão vermelho na parede e suba pela escada. Siga pelo bar e entre na próxima porta para pegar



o **Ice Pick** na prateleira. Entre na sala 101, pegue a **Hunting Gun** e volte para detonar o escorpião superdesenvolvido. Acerte tiros na cabeça do inimigo toda vez que ele se aproximar, depois pegue o item **Panel Opener**.

TRABALHO DE EQUIPE



Desça e mande o item Ice Pick pelo elevador. Use o item Panel Opener no local indicado na foto. Desça, detone os cães e pegue o **Gold Ring**. Troque de personagem, pegue o **Ice Pick** no elevador e use-o para abrir a porta e ir ao encontro do seu parceiro – onde você pegou o Gold Ring. Com um dos personagens, segure a alavanca e com o outro, pegue o gancho.

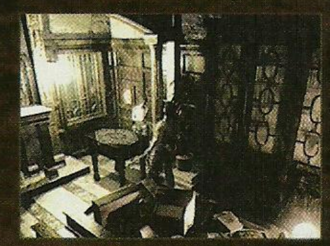


Siga com os dois personagens até o ponto indicado na foto e use o gancho ali. Desça pelo buraco, fuzile o zumbi e pegue a **Jewelry Box**. Examine esse item para encontrar o Silver Ring. Volte ao andar de baixo, use os dois anéis (Golden e Silver) na Briefcase e verifique-a para pegar o Blue Keycard. Siga para o local onde você pegou a primeira chave, no cadáver, e use o cartão na porta. Aprecie a cena e, quando você tentar entrar na sala, o game dirá que é muito perigoso entrar sozinho, por isso, leve o outro personagem até o local. Siga pelo corredor e entre na próxima porta. Depois da conversa, escolha um personagem e pegue o cartão em cima da mesa. Volte para a área onde você pegou o gancho e use o cartão no painel. Atenção para a seqüência numérica que deve dar uma soma igual a 64 – não interessa os números digitados, somente o resultado. Sugerimos que digite seis vezes a tecla nove e duas vezes a número 5. Repita a operação com Rebecca, apertando dez números para chegar à soma de 81. Sugerimos a combinação: oito vezes a tecla nove, uma vez a tecla cinco e uma vez a quatro. Os freios serão ativados, mas o trem acaba batendo.

TRAINING FACILITY



Entre pela porta à sua frente e siga pelo esgoto. Suba na plataforma, depois vá pela escada. Entre na porta da esquerda, pegue o Crank Handle no armário e tome cuidado com os corvos. Volte, entre na porta atrás da estátua da direita. Siga pela porta à esquerda da sala, vá pelo corredor e entre na porta dupla à direita. Pegue o filme e siga em frente. Faça Billy usar Crank Handle no dispositivo e coloque Rebecca, armada, no elevador. Uma vez lá em cima, detone os insetos gigantes e saia pela porta à sua frente. No quintal, atire nos corvos e entre por outra porta, para acessar a sala da piscina. Desça pela escada, abra a segunda porta e troque para Billy. Volte para o salão principal e entre na porta à direita da estátua. Volte ao salão da piscina. Use Billy para acionar o mecanismo e erguer a jaula. Pegue a chave usando Rebecca e ela será atacada. Dispare com Billy para acertar o monstro e evite seus ataques. Siga para a sala atrás da estátua no salão principal, entre pela porta da direita e use a chave na última porta do corredor – a vermelha. Faça Rebecca subir na mesa, siga até o local indicado na foto e deixe-a lá.



Com Billy, empurre a mesa até a posição indicada na foto e use Rebecca para empurrar a mesa até a cabeça de alce, sobre a lareira. Ali, pegue o item **Iron Needle**. Volte para a sala do elevador, onde estavam os insetos gigantes e use o Iron Needle no relógio. Acerte a hora para 8h15min e algumas portas vão se abrir. Vá até o salão principal, entre na porta branca à direita da estátua e pegue o segundo **Microfilm**. Saia, desça pela escada, entre na porta à esquerda e depois na última porta. Use os dois filmes no projetor e pegue o **MO Disk**. Volte ao salão principal e entre pela porta que leva à sala de jantar. Abra a porta vermelha à direita, pegue o fluido e combine-o com o isqueiro de Billy. Volte e, novamente, entre na porta atrás da estátua. Use o MO Disk na escrivaninha principal. O computador vai lhe pedir o código de acesso: 2D, 47 ou 0a. Para liberar a trava, use a foto que você pegou ao colocar os filmes no projetor e veja o ponto exato em que devem estar posicionados os personagens. Acione uma das travas e, imediatamente, troque de jogador para acionar a outra trava.



Siga pela porta da direita, depois entre pela porta dupla. Use o isqueiro na vela ao lado da porta, entre e detone os zumbis. Coloque Billy sobre o beiral logo à sua frente, empurre a estante e pegue o livro no pilar. Examine o livro e pegue o **Angel Wings**. Combine o Angel Wings com a estátua branca que você já possui. Volte e use a Statue of Good, que você acabou de montar, na estátua maior com a balança no salão principal. Vá para a sala de jantar, entre na porta à sua frente e siga à esquerda

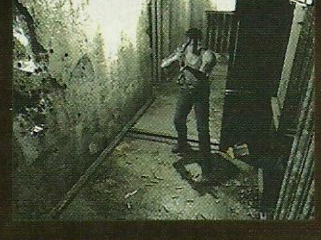


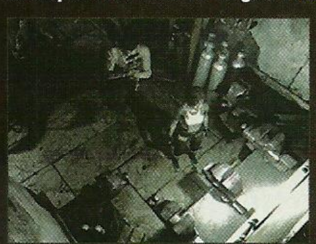
para entrar por outra porta. Pegue a **Black Statue** e a espingarda. Suba, siga pelo corredor e entre na única porta. Entre na porta da direita, depois na porta dupla. Empurre o rei branco para a posição indicada na foto – sem tocar nas outras peças. Pegue o livro que será revelado e examine-o para pegar outra asa. Combine-a com a estátua negra e use-a junto à estátua branca no salão principal. Agora, entre pela passagem que se abrirá.

BILLY COEN, MOCINHO OU BANDIDO?

Siga pelo corredor, entre na última porta, depois na primeira porta e mande Rebecca pelo duto de ventilação. Na sala de tortura, use o painel à direita e pressione: para cima duas vezes, uma vez para baixo e para cima duas vezes. Assista a uma curta cena e assuma o controle de Billy. Volte para a sala de jantar, siga pela porta da esquerda, e esquerda novamente. Vá sempre em frente pela passagem, entre apenas nas últimas portas dos corredores e salve Rebecca. Billy contará sua história triste. Siga para a próxima sala, use o isqueiro nas estátuas de animais na seguinte ordem: veado, lobo, cavalo, tigre, cobra e águia. Você abrirá um portão e deverá seguir por esse novo caminho. Entre pela primeira porta à direita e pegue o **Unity Tablet** na lareira. Entre pela porta que está antes da sala onde você salvou a garota, desça pela escada e entre na porta à direita. Pegue a chave, saia da sala e entre na próxima porta. Suba pela escada, use a nova chave na porta e pegue o item **Duralumin Case**. Examine este item e siga as instruções: misture as peças com sua Bereta. Deixe Rebecca nessa sala e arme-se com Billy para descer e entrar na sala com os portões. Agora vá abrindo caminho com Rebecca e siga com Billy

para apertar o botão vermelho e pegar a chave. Nesse momento, não há uma ordem a seguir, apenas vá abrindo os portões e seguindo com Billy. Vá até o salão principal, siga para a sala da piscina e use a chave azul para entrar na porta no corredor à direita. Detone o zumbi, entre na porta à sua direita, detone outro e pegue o Vise Handle. Entre na sala do piano e separe os personagens. Coloque Billy para tocar e Rebecca para vasculhar a sala que será aberta. Pegue a Battery no painel e a porta se fechará.



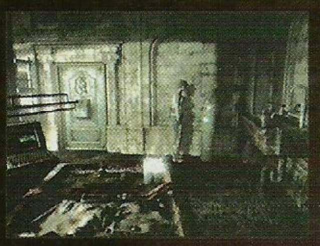


Alterne para Billy e toque o piano novamente. Saia da sala, entre na próxima porta e, em seguida, pela porta branca. Use o Vise Handle no local indicado na foto e pegue o Obedience Tablet. Volte ao salão principal, saia pela porta da frente, use a bateria no terminal à direita e pressione o botão. Faça Billy saltar atrás da caixa e depois empurrá-la para fora do elevador. Empurre-a até a parede, depois para o corredor do meio e leve-a até o ponto indicado na foto. Pegue a última placa, Discipline Tablet, siga até os destroços do trem e pegue o Hookshot. Siga para a sala da piscina, suba pela escada e entre na porta dupla à direita. Desça, use os três tabletes no painel e troque o disco. Suba pela escada e entre pela porta que se abriu.



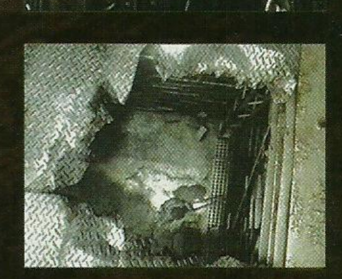
LABORATÓRIO (DISCO 2)

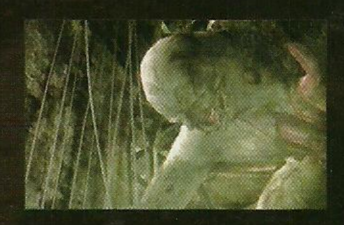
Separe os personagens, mantenha Rebecca armada e use Billy para entrar no prédio da direita. Pise no quadrado da direita. A porta da frente se abrirá e você poderá entrar com Rebecca. Vá pela sala do altar, entre pela porta da direita, pegue a munição e salve seu progresso.
Volte para a sala do altar e... surpresa! Um enorme morcego vai aparecer e tentará jantar a mocinha. Atire sem parar e tome cuidado quando ele chegar perto. Depois de abatê-lo, use o Hooksho e suba pelo buraco no teto. Desça pela escada, ligue a energia e saia pela porta em frente. Chame Billy, entre no elevador e separe novamente os jogadores. Mantenha Rebecca armada e com o Hookshot.
Entre na biblioteca e use o gancho na abertura. Destrua o zumbi, pegue o Leech Capsule e saia. Aperte o botão à direita, troque para Billy e detone o zumbi. Volte para Rebecca, entre pela última porta do corredor, pegue os itens e a substância vermelha que está no galão.



Siga pela porta dupla. Dê cabo dos zumbis e pegue a substância nesse galão. Misture essa substância com o Leech Capsule, para obter o BL Leech Charm. Volte até a porta, use o minielevador para descer o BL. Leech Charm e troque para Billy. Vá até a biblioteca e pegue o item no minielevador. Volte para o corredor, siga em frente e use o item BL Leech Charm na porta que dá acesso à sala do aquário. Pegue o Input Reg Coil, entre na próxima porta e pegue o GR Leech Charm na mão da estátua. Siga para a biblioteca e mande o Leech para Rebecca. Use o Leech na porta em frente e passe pela sala Sterilizing Agent.
Use, no ponto indicado na foto, o item que você acabou de pegar. Pegue a chave, volte um pouco e use-a no portão. Detone o hunter, pegue o Dial no fim do corredor, volte ao minielevador e envie-o para Billy. Use o Dial na porta à direita no corredor e digite o código 4-8-6-3. Depois da cena, siga para a direita, ligue a energia, pegue o Circuit e mande-o para Rebecca. Leve o Circuit, o Input Reg Coil e o Hookshot, vá até o trem que Billy encontrou e desça. Use o gancho no ponto indicado na foto e os outros dois itens no painel para acionar a energia. Entre no trem e você assistirá a um cineminha. Billy ficará inutilizado por algum tempo. Volte para a sala de controle, arrume o painel, entre no vagão e pegue a Magnun com o cadáver. Acione o vagão e siga em frente.

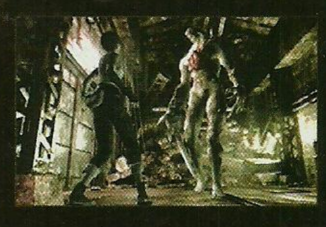


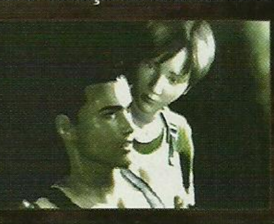




FACTORY

Saia do vagão, siga em frente e entre pela porta no final do corredor. Aproveite a oportunidade e visite algumas salas no cenário que faz parte do jogo RE2. Pegue a chave e volte. Entre pela porta branca, no Save Point. Use a chave no painel e acione o elevador. Seguindo em frente, outro filminho vai entrar. Pegue a chave, use-a do outro lado do elevador e uma outra cena se inicia. É hora de enfrentar o Tyrant. Utilize suas melhores armas e evite ficar perto dele. Entre no elevador, vá para o quarto andar e siga pelo corredor. Mais uma cena mostrará Billy entrando pelo cano, literalmente. Continue em frente, resolva o quebra-cabeça na sala da direita distribuindo os pontos nas extremidades com maior número de bifurcações.





Volte, entre no pequeno elevador, detone o zumbi e entre pela última porta. Siga em frente desça pela escada e entre pela porta que está na área do trator. Depois de encontrar Billy, volte junto com ele e deixe Rebecca nos controles. Faça a seqüência:

1. Empurre a caixa de metal para a parede da direita.
2. Com Rebecca, vire o portão para a direita.
3. Empurre a caixa de madeira da esquerda até embaixo.
4. Suba nas caixas debaixo e empurre a caixa de metal para cima e para a direita, até o fim.
5. Troque para Rebecca e vire o portão para esquerda.
6. Empurre a caixa de madeira da direita, para baixo ficando contra o portão.
7. Agora empurre a mesma caixa até a parede da direita.
8. Com Rebecca, vire o portão para direita.
9. Empurre a mesma caixa de madeira para baixo, até o fim.
10. Saia e encha o tanque com água.

Atravesse pelo outro lado e pegue o Handle. Saia, volte até o corredor e use o item na porta. Suba pela escada, pegue a substância vermelha no tanque, desça e vá pela outra porta. Siga pelo corredor, tome cuidado com os Hunters e entre na próxima sala. Continue em frente até encontrar o Tyrant, detone-o e use a escada para pegar a Mother Board.

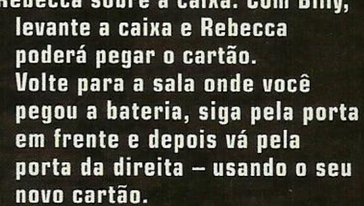
www.nintendoworld.com.br

Use o item coletado (Mother Board) no painel indicado na foto. Quando a caixa aparecer, mantenha Rebecca armada e examine o objeto. Mova a alavanca no painel e pegue o **Industrial Water** na próxima sala. Pegue a substância no tanque e misture com a vermelha que você já havia pego anteriormente para formar um ácido. Misture o ácido com o Industrial Water e você terá o fluido de bateria.

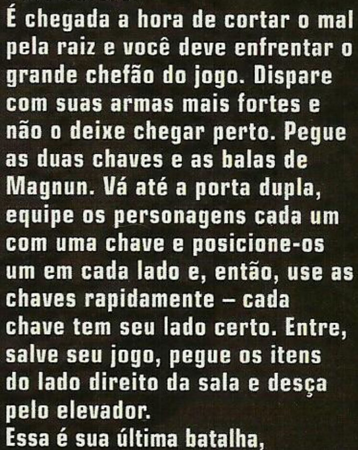
Volte, desça pela escada, mude para Billy e siga para a área onde você enfrentou Tyrant pela segunda vez. Entre pela porta dessa área, siga em frente e atravesse pela passagem onde estava Rebecca. Tome cuidado com o sapão e siga pela porta da esquerda. Fique com Rebecca, siga até lugar indicado na foto para pegar a bateria e combine-a com o fluido de bateria. Volte até a sala do trator, use a bateria nele e coloque Rebecca sobre a caixa. Com Billy, levante a caixa e Rebecca poderá pegar o cartão.

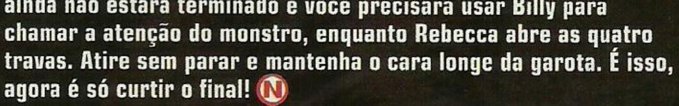


Volte para a sala onde você pegou a bateria, siga pela porta em frente e depois vá pela porta da direita – usando o seu novo cartão.



É chegada a hora de cortar o mal pela raiz e você deve enfrentar o grande chefão do jogo. Dispare com suas armas mais fortes e não o deixe chegar perto. Pegue as duas chaves e as balas de Magnun. Vá até a porta dupla, equipe os personagens cada um com uma chave e posicione-os um em cada lado e, então, use as chaves rapidamente – cada chave tem seu lado certo. Entre, salve seu jogo, pegue os itens do lado direito da sala e desça pelo elevador.





Essa é sua última batalha, portanto, não economize munição. Mesmo com a sua vitória, o game ainda não estará terminado e você precisará usar Billy para chamar a atenção do monstro, enquanto Rebecca abre as quatro travas. Atire sem parar e mantenha o cara longe da garota. É isso, agora é só curtir o final!









SUA CLASSIFICAÇÃO VALE ALGUNS EXTRAS

Dependendo do nível de dificuldade escolhido e seu tempo total de jogo, você receberá um extra pela combinação do desempenho. Se liga!

MODO NORMAL OU HARD

Complete o game alcançando Ranking B, C ou D e você abrirá o minigame Leech Hunter.

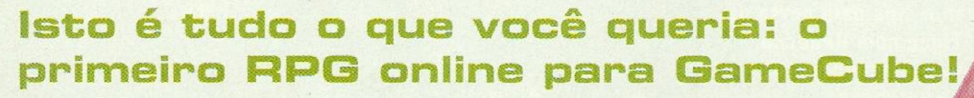
Complete o game com o tempo total entre 3h30min e 5h, alcançando Ranking A para habilitar a Submachine Gun (metralhadora) e o minigame Leech Hunter.

Consiga o Ranking S, completando o game em menos de 3h30min e você receberá a Rocket Launcher, a Submachine Gun e o minigame Leech Hunter.

Para habilitar as roupas especiais, apenas complete o game.







Isto é tudo o que você queria: o primeiro RPG online para GameCube!

O útil e o agradável, estas são duas características encontradas em **PSO**, o primeiro jogo online para GameCube e um RPG dos bons!
A aventura foi lançada originalmente para o extinto Dreamcast e o game foi o primeiro do gênero a entrar na rede, revolucionando o universo dos fãs de Roling Player Game. A versão para GameCube não é apenas uma compilação de games já lançados, vai além e traz um episódio totalmente novo para você detonar.

Episódios I e II

O game é dividido em duas partes: a primeira consiste em uma recapitulação e localização da história dos dois títulos lançados anteriormente em outro console, para que o jogador possa ter contato com o passado da série. Essas versões estão mais caprichadas, ganharam melhorias gráficas e outras novidades, como a possibilidade de serem apreciadas também online – afinal essa é a proposta. A segunda parte é a tão esperada versão para o potente 128-bit da Nintendo, na qual você encontrará tudo novo, cenários, armas, missões, inimigos e chefes de fase gigantescos, novas raças de personagens, tudo inédito havendo, ainda, a possibilidade de conexão com o GBA.
E se você pensa que isso é tudo, está enganado! O game ainda permite quatro jogadores com a tela dividida. Se você não dispõe de acesso à rede, ainda assim poderá ter o gostinho da diversão proporcionada pelo RPG em grupo. Há também dois minigames muito interessantes. Um deles é o Ball Matches, um tipo de futebol muito divertido para se jogar online. O outro é o modo Vs., para batalhas de vida ou morte contra outro jogador. Uma maneira direta para resolver, usando magias e uma espada afiada, algumas diferenças e descobrir quem é o melhor guerreiro.

A fantasia não será realizada totalmente!

PSO recebeu um tratamento visual digno para uma estréia em grande estilo no GameCube. Mesmo assim, o jogo não atingiu a perfeição esperada, aliás, está longe disso, mas, ao mesmo tempo, distante da mediocridade. O ápice visual está nos belos cenários, nos quais os programadores gastaram mais tempo detalhando e aperfeiçoando cada ambiente. São texturas variadas como as paredes encrustadas das cavernas e a mata nativa das florestas, trabalhos executados com muita competência. A vegetação parece ter milhões de anos e é muito realista, levando o jogador a se sentir dentro da cena. Uma pena serem tão estáticos, sem movimentos naturais e sem elementos "vivos", o que traria maior impacto. As telas de menu também surpreendem com uma interface simples e bem resolvida.
Para os personagens, o tratamento já não foi tão atencioso, os guerreiros têm uma quantidade baixa de polígonos e não possuem expressão facial – recurso bem desenvolvido em nossos tempos –, nem maiores detalhes no visual típico de cada um. As animações estão simples demais e, mesmo que não influenciem na jogabilidade, fazem parte da obra e já se viu coisa melhor em outros títulos do console.

Estão tocando a nossa música!

PSO I & II não é um game que vai marcar por sua trilha sonora – coisa que costuma acontecer com os bons RPGs –, mas certamente você vai acabar assobiando um tema ou outro pela casa. O som não é daqueles que ficam martelando na cabeça, a música até que rola suave em tons orquestrados, mesmo assim ficou devendo e não será merecedora de um CD à parte.
A mancada aconteceu mesmo nos efeitos sonoros do game, que são repetitivos e cansam os ouvidos. Faltou uma variedade maior de plofts e cabans!







Puxe o cabo do telefone e aventure-se pela rede mundial!

Devo relatar aqui que poucos foram os games que me entusiasmaram quando jogados online. Aventurar-se em **PSO Online** é algo incrível e, ainda, você pode conhecer pessoas do mundo inteiro e trocar idéias, pode observar outros jogadores zoando nos lobbies – local onde definem suas quests –, e tem até marmanjo dando em cima da mulherada – existem relatos de gente que se casou depois de se conhecer jogando online. Por isso, a cada nova partida, você viverá uma experiência única. É impossível prever os acontecimentos e com o que você vai se confrontar no game. E não é exagero nenhum dizer que **PSO** não é só um game, mas uma "Comunidade Digital", um universo inteiro esperando por você!





O que é preciso para se conectar

Antes de mais nada, é preciso dizer que para jogar online você precisará ter, além do game, um modem para a conexão. No mercado, estão disponíveis duas versões importadas: Banda Larga, para conexões speed, e Dial-Up, para linhas discadas. Outra necessidade é obter uma licença, vendida pela Sega por internet, que permite ao jogador ter acesso ao game via rede. O preço da assinatura é US$ 8,90 por mês. Com tudo isso preparado, é a hora de experimentar sensação única de jogar um RPG online.

Siga as setas

Escolha a opção online do game e forneça as informações necessárias, como o número serial que é obtido no manual ou mesmo na embalagem de um jogo original. Monte seu personagem, escolhendo a raça, cor da roupa, da pele, do cabelo, altura e largura. Quê? Com isso você estará pronto.

O primeiro lugar visitado é o Lobby, onde os jogadores se reúnem para marcar partidas, bater papo e tudo mais que a comunicação online permite. Faça sua parte e conquiste alguns amigos para formar uma equipe, afinal, a proposta do game é que um grupo de viajantes se forme para enfrentar os desafios do jogo. Junte a trupe, fale com a moça (virtual) no balcão e monte sua sala de jogo. Feito isso, você irá para um segundo Lobby onde só aparecem você e seus companheiros – no máximo quatro jogadores. Você poderá trocar itens com seus amigos, guardar dinheiro e itens no banco, comprar e vender armas e itens raros.

Depois dessas passagens, é só escolher a fase e jogar. Você batalha lado a lado com seus amigos e vai detonando inimigos até finalizar a missão.

Malandragens do mundo virtual

Quando você estiver jogando online e for abatido, sua grana e suas armas ficarão espalhadas pelo chão e qualquer outro personagem poderá resgatá-las. Se o seu grupo for unido, você poderá ser ressuscitado para pegar de volta seus pertences e retomar a partida. Aliar-se a jogadores de nível elevado também é uma boa, assim você terá acesso às fases com níveis de dificuldade mais altos e ganhará experiência para subir de nível muito mais rápido. Outro esquema legal é guardar os itens raros para trocá-los ou vendê-los a outros jogadores. Fazer bons negócios é interessante, mas cuide-se, pois se o cara roubar seu item você não terá o que fazer. Lembre-se: guarde seus itens e armas sobressalentes no banco – onde estarão seguros –, o espaço é limitado e você não poderá resgatá-los durante as batalhas. Ⓝ



Fabio Michelin



AVALIAÇÃO
Gráficos 7,0 / Som 7,0 / Jogabilidade 8,0 / Diversão 9,0 / Replay 9,0
Número de jogadores: 1 a 4 / Tipo de jogo: RPG
Salva? sim
Desenvolvimento: Sonic Team / Publisher: Sega
NOTA FINAL **8,2**



EA SPORTS FIFA SOCCER 2003





FIFA Soccer 2003 destaca-se pela jogabilidade e renova a série mais famosa dos videogames

Desde o surgimento da série **Winning Eleven** como forte concorrente, **FIFA**, que já foi modelo para games de futebol (vide 1998), encontrou no GameCube seu laboratório. O episódio anterior **World Cup 2002** pecou pelo excesso de grafismos e pela falta de jogabilidade consistente. Porém, parece que a EA Sports, liderada pela subsidiária canadense, resolveu ter ali um ponto de partida, desenvolvendo uma nova edição que, surpreendentemente, adiciona à partida novos controles e novas maneiras de se jogar – consertando erros históricos da marca (como o passe em profundidade) e colocando na roda elementos que dão maior toque de realidade.

A organização para 2003

Todo mundo já sabe o que encontrar em um jogo de futebol (times, jogadores, táticas, estádios...), mas lá vai um monte de números e especificações próprias: são 16 ligas, 450 times, 10 mil jogadores, com modo "Copa dos Campeões" incluso e possibilidade de Multiplayer com até quatro jogadores. Você pode escolher os campeonatos nacionais também como opção ou, então, promover clássicos amistosos como Chicago Fire vs. Corinthians e Brasil vs. Pasching (time da Áustria). Mas até quando serão ignorado o fato de que nem sempre os melhores times estão na Europa, fazendo com que os times brasileiros representados não passem de meros coadjuvantes dentro do cenário mundial. Cegueira tem limites.

Comportamento de craque!

Nesta versão de **FIFA**, o direcional C (amarelinho) serve para o Freestyle Control, a mais nova logomarca da EA Sports. Sua função é deixar a simbiose bola-craque mais fluente, promovendo uma movimentação muito mais veloz do jogador frente ao seu marcador. Se a bola está chegando a você, em vez de usar o direcional convencional, o botão C vai fazer o movimento certo, seguido de uma correria que deixa o marcador para trás com muito mais facilidade. Porém, nem sempre é fácil acertar a direção correta. Mas a idéia é boa e pode receber grandes melhorias no que está para chegar.

Outro destaque no controle, agora muito melhor aproveitado, é o passe em profundidade, função que até hoje a série ignorava. O botão Y permite controle de força e a indicação de quem é o alvo. É preciso ter noção da movimentação do companheiro para atingir o alvo com sucesso. A organização do ataque e a criação de jogadas também foram melhoradas e é difícil admitir que se esperava isso de algum **FIFA Soccer**. Mas como surpresas são bem-vindas, não é pra ninguém reclamar – só agradecer.

De resto, o novo sistema de desarme faz com que o contato físico com o adversário seja mais intenso e necessário. Pena que não há modo de quem está com a bola se defender do jogo de corpo, que sempre faz com que o mais forte ganhe a parada. O sistema de chutes ainda promove erros de conclusão, do mesmo jeito que permite golaços inacreditáveis em chutes fora da área. O volume de jogo cresceu, assim como sua velocidade e disputa, o que impede que alguém saia por aí com a bola nos pés correndo o campo inteiro rumo a um gol de placa. A marcação está cerrada, a antecipação de jogadas acontece com muita freqüência, mas o clima de Arcade continua se sobressaindo ao de simulação. O game ainda ficou devendo um sistema de criação de jogadores, pois sempre é legal criar jogadores descomunais e zoados para montar um time.

Sendo um ano pós-Copa, em que a empolgação com o esporte parece diminuir, **FIFA** dá sinais de que a franquia não será mais tão passiva dentro do mercado dos games.

Augusto Olivani



AVALIAÇÃO Gráficos **7,5** / Som **7,0** / Jogabilidade **8,5** / Diversão **8,5** / Replay **8,0**
Número de jogadores: **1 a 4** / Tipo de jogo: **esporte**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **EA Canada** / Publisher: **Electronic Arts**
NOTA FINAL 8,0



X-MEN NEXT DIMENSION

Poderosos e poligonais, os mutantes voltam para a arena de batalhas!

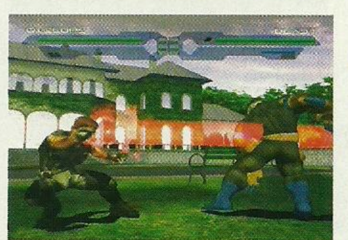
Foi pelas mãos da Activision que a série **X-Men** tornou-se um game de luta poligonal. **X-Men: Mutant Academy** era um jogo simples, mas conquistou uma legião de fãs pela força do nome. A seqüência resolveu alguns problemas, mas ainda não era um grande game – o que não o impediu de alcançar boas vendas. Agora a série dá um passo à frente e embarca na nova geração. A Paradox Development, equipe criadora dos predecessores, foi novamente escalada para desenvolver **X-Men: Next Dimension**, e a equipe da EXACT Entertainment ficou com a programação da versão GameCube.

Uma raça em perigo

XM:ND traz uma nova história, baseada na saga Operação: Tolerância Zero. Contando com o apoio dos Prime Sentinelas, Bastion pretende exterminar da face da Terra a raça dos mutantes. O vilão consegue localizar a Mansão X e rapta Forge, tendo como intenção usar seus poderes para criar um artefato de aniquilação em massa e dizimar seus inimigos. Como Bastion é um inimigo comum, os X-Men unem forças com seus tradicionais inimigos: Magneto e sua Irmandade de Mutantes. Ao longo da trama, você escolhe entre heróis e vilões pré-determinados e assiste a cenas emocionantes entre as lutas até chegar ao desfecho, que revela os motivos de Bastion. Mas esse é apenas o Story Mode, um dos muitos que **XM:ND** tem para oferecer.

Só não se diverte quem não quer!

Há ainda o conhecido Arcade Mode e o tradicional Versus Mode, além do Survival, uma seqüência de lutas com apenas uma barra de energia; o Time Attack, no qual seus combates são cronometrados; e o Team, em que você pode definir o tamanho de seu grupo e fazer um torneio de times no melhor estilo **King of Fighters**. Para completar, **XM:ND** oferece um Practice Mode recheado de opções. Inicialmente, você tem uma seleção de dezessete mutantes. Mas essa lista cresce para 24 lutadores conforme você acumula horas de jogo e explora cada modo. Mas há outros segredos para habilitar: diversos cenários e também oito trajes para cada lutador. Os criadores do game exploraram muito bem a franquia, assim, você verá muitos detalhes fiéis aos quadrinhos.



Pancadaria de primeira

XM:ND pode não ter o charme e a diversão dos Crossovers da Capcom, mas tem muito potencial. Você utilizará quatro botões de ataque (dois socos e dois chutes), um agarrão, um contra-ataque e o botão para transferência de energia (utilizado para permutar a energia acumulada entre os três níveis na barra de Super). A grande atração aqui é o bom sistema de combos, que permite seqüências visualmente impressionantes. Os cenários são vastos e possuem obstáculos que podem ser destruídos. Você ainda pode mandar o oponente contra a parede para continuar a peleja em outro ambiente do cenário. Há alguns que se expandem por até três telas. O grande problema de **XM:ND** é o desequilíbrio entre os mutantes. Há personagens que são claramente favorecidos e outros que possuem grandes desvantagens. Os gráficos de **XM:ND** são bem simples para a nova geração, mas a trilha sonora é memorável e a lista de opções é vasta. O sistema de jogo o manterá ocupado por boas horas. Treine bastante e reúna os amigos para uma sessão de pancadaria mutante.

Fabio Santana





Torre de Babel

Lembra que **Street Fighter** era uma confusão só na hora de identificar os nomes da versão japonesa e americana? Era M. Bison que se tornava Balrog, que se tornava Vega, que se tornava M. Bison... No universo X-Men também há diferenças entre os nomes originais americanos e os dos quadrinhos brasileiros. Confira nossa lista para não se confundir:

Bastion: Bastion
Beast: Fera
Betsy: Betsy
Bishop: Bishop
Blob: Blob
Cyclops: Ciclope
Dark Phoenix: Fênix Negra
Forge: Forge
Gambit: Gambit
Havok: Destrutor
Juggernaut: Fanático
Lady Deathstrike: Lady Letal
Magneto: Magneto
Mystique: Mística
Nightcrawler: Noturno
Phoenix: Fênix
Psylocke: Psylocke
Rogue: Vampira
Sabretooth: Dentes-de-Sabre
Sentinel A: Sentinela A
Sentinel B: Sentinela B
Storm: Tempestade
Toad: Groxo
Wolverine: Wolverine

AVALIAÇÃO



Gráficos **6,5** / Som **7,5** / Jogabilidade **8,0** / Diversão **8,5** / Replay **8,0**
Número de jogadores: **1 a 2** / Tipo de jogo: **luta**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **EXAKT Entertainment** / Publisher: **Activision**

NOTA FINAL 7,7

THE LORD OF THE RINGS™ THE TWO TOWERS







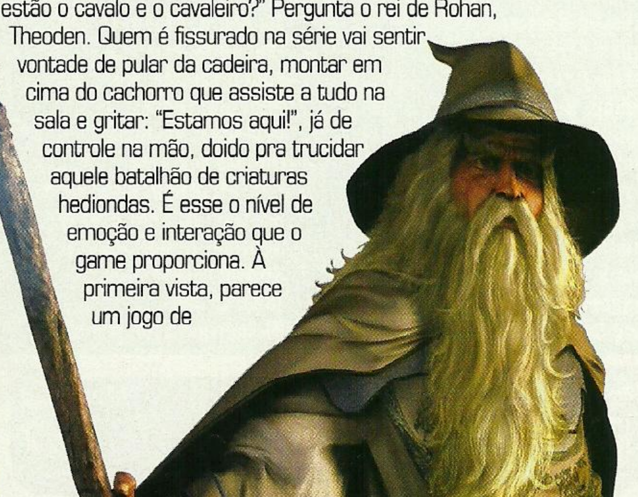
O melhor game do Anel está no 128-bit da Nintendo!

Muitos tentam, poucos conseguem. A Electronic Arts foi uma das que conseguiram. Quantas vezes não vimos filmes bons serem transformados em games de gosto duvidoso? Graças a Gandalf, isso não aconteceu com **O Senhor dos Anéis – As Duas Torres**. A trilogia idealizada por J.R.R. Tolkien está em seu segundo filme nos cinemas e vem arrebatando milhões e milhões de seguidores desde que foi lançada em forma de livro há mais de 50 anos. A fim de trazer mais membros para visitar **As Duas Torres** e fazer parte de **A Sociedade do Anel**, um ótimo título de GameCube veste a armadura de batalha e se posiciona para combater as forças de Sauron.

Fidelidade às características do original!

Não sei quanto a você, mas eu sou fã incondicional de **O Senhor dos Anéis**. Quando assisti ao primeiro filme no cinema, pensei: "Isso aí daria um game e tanto! Pena que não li o livro...". Hoje estou lendo o primeiro dos três livros, assisti recentemente ao segundo filme e **The Two Towers** me consome várias horas diárias de jogo. Estou totalmente envolvido com o Anel. O game está bem fiel aos filmes. Sim, "aos filmes", pois, apesar do subtítulo remeter ao segundo deles, A Sociedade do Anel também é representada em várias fases. Nada mais justo, já que o GameCube não contou com um game do primeiro longa-metragem. O clima cinematográfico é alcançado graças ao insano ritmo das batalhas, aos apurados efeitos sonoros e à grandiosa trilha sonora de composições orquestradas no estilo medieval.

A abertura mostra a cena da batalha entre a aliança de elfos e humanos contra o exército de orcs liderados por Saruman em Helm's Deep. "Onde estão o cavalo e o cavaleiro?" Pergunta o rei de Rohan, Theoden. Quem é fissurado na série vai sentir vontade de pular da cadeira, montar em cima do cachorro que assiste a tudo na sala e gritar: "Estamos aqui!", já de controle na mão, doido pra trucidar aquele batalhão de criaturas hediondas. É esse o nível de emoção e interação que o game proporciona. À primeira vista, parece um jogo de pancadaria no estilo **Final Fight**, tipo aquele em que se você não parar de apertar o botão que nem um louco, não conseguirá chegar quase ileso ao final. Muitas vezes, a tela fica tão lotada de inimigos que você não consegue nem enxergar seu personagem, o que pode causar um desespero no meio do caos e fazer você socar desvairadamente o controle. Mas se essa for sua única estratégia de jogo, lamento informar que você não passará da terceira ou quarta fase.



Três heróis para a todos salvar

Podendo escolher entre o elfo Legolas (mais rápido), o anão Gimli (mais forte) e o humano Aragorn (o mais equilibrado) no início de cada fase, você acumula pontos de experiência lutando com bravura e estilo. Entre uma batalha e outra, você troca esses pontos por novos combos e golpes. E eles devem ser bem utilizados em conjunto com técnicas de esquiva, pois apesar dos orcs não serem uma espécie famosa pela inteligência, o game vai ficando bem mais difícil a cada fase ultrapassada. Isso aponta diretamente para a maior falha do game: a falta de um modo para dois jogadores. Muitas das fases contam com a valorosa ajuda de pelo menos um dos personagens que você escolheu não controlar. Seria muito mais coerente se esses personagens pudessem ser controlados por um amigo, e não apenas pela máquina. A transição entre seqüências do filme e gráficos do jogo é muito bem feita, e a toda hora você vai querer conferir (se tiver o filme em casa, lógico) a semelhança entre os dois. Pra completar, entrevistas, cenas de bastidores e outros quitutes podem ser assistidos na pausa da jogatina. Indispensável para frodomaníacos. N

Eduardo Trivella





AVALIAÇÃO — Recomendado para maiores de 13 anos (13+)

Graficos **9,0** / Som **10,0** / Jogabilidade **7,0** / Diversão **9,5** / Replay **8,0**
Numero de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **EA/Stormfront Studios** / Publisher: **EA Games**

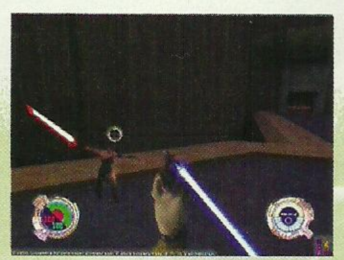
NOTA FINAL 8,6

STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Mais uma aula de como se tornar um cavaleiro Jedi sem precisar participar do elenco do filme

Mais um dos games situados no universo expandido da série **Star Wars**, **Jedi Outcast** é a adaptação de um game lançado para PC que, finalmente, chega ao console da Nintendo. Neste consistente jogo de ação, você controla Kyle Katam, um guerreiro prestes a ganhar seus poderes Jedi. As fases se alternam entre a visão em primeira e terceira pessoas e você sente toda aquela apresentação clássica da série, enfrentando Stormtroopers e Andadores AT-AT, por exemplo. O destaque, entretanto, fica para a possibilidade de utilizar todos os poderes de um Jedi, incluindo algumas manobras ousadas com o sabre de luz e truques mentais.



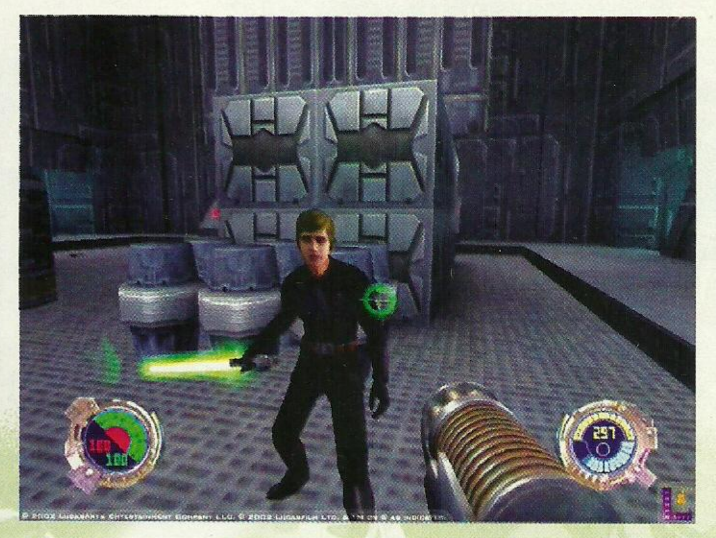


Nem todos são discípulos perfeitos

Se comparado aos últimos títulos **Star Wars** lançados para os consoles da nova geração, **Jedi Outcast** se mantém na média quanto à qualidade gráfica. Você vai passar por lugares incríveis e marcantes, como a Cidade das Nuvens, a Academia de Jedis em Yavin 4, Nar Shadd e outros. Assim, acompanhar as missões ao mesmo tempo que explora esses lugares, certamente aumenta o interesse e a vontade de continuar jogando. Apesar disso, alguns defeitos afetam a qualidade técnica e o game fica devendo. Há lentidão em vários momentos, o que prejudica a jogabilidade. Em missões mais difíceis, isso é algo que pode irritar os mais exigentes. A movimentação do personagem também deixa muito a desejar, principalmente quando se tem um controle tão eficaz quanto o do GameCube: nas partes com ação mais intensa, é difícil controlar o personagem pela lentidão dos movimentos da alavanca. Isso pode ser amenizado, pois existe uma opção para se configurar os comandos no controle. O som está dentro dos padrões da Lucas Arts, com a música clássica e dinâmica que muda de acordo com a tensão no jogo. O único mal é a ausência de Dolby Surround, o que põe outros games **Star Wars** à frente de **Jedi Outcast**.







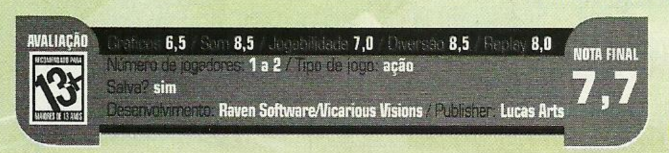
Multiplayer tem a força, cavaleiro de Jedi!

Você até poderia se decepcionar com a revelação de que o modo Multiplayer só suporta dois jogadores. Porém, o mais legal é que os modos presentes neste jogo são diferentes de tudo já visto em títulos de tiro em primeira pessoa. Aqui, além da opção pelo modo normal de caçada até a morte, pode-se customizar personagens e integrá-los a um exército controlado pelo computador. Portanto, é possível criar uma batalha só com personagens de **Star Wars**, com figurinhas carimbadas do Império e da Aliança, fazendo-os lutar uns contra os outros. Avançando em certas fases do jogo normal, é possível até habilitar personagens como Lando Calrissian e Luke Skywalker para jogar no mata-mata.

Bom jogo, Jedi Outcast

O forte de **Jedi Outcast** são as fases em terceira pessoa. Se se mantivesse sempre em primeira pessoa, facilmente o colocaríamos no mesmo patamar de dezenas de outros jogos que são lançados a cada mês. Ver seu personagem lutar bravamente contra exércitos de Stormtroopers usando "apenas" o sabre de luz é algo que um fã de **Star Wars** sempre quis e mesmo quem não é fã vai gostar da ação contínua do jogo. Se apenas os gráficos não apresentassem falhas e o controle não precisasse de alguns ajustes, o título seria mais competitivo frente aos seus concorrentes diretos: **007: Nightfire**, **Metroid Prime** e **Time Splitters 2**. Quem não tem nenhum pecado que atire a primeira pedra.

Cassiano Barbosa



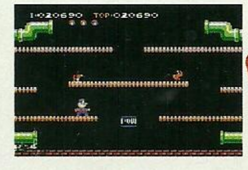
e-Reader

Os cartões mais divertidos de todos os tempos!

Na edição 51 da **NW**, nós mostramos todos os detalhes do Card e-Reader, o acessório para GBA que faz a leitura de cartões e os transformam em games para o portátil. A moda já pegou e a prova disso é o lançamento de várias séries e games inesquecíveis. Saca só!



MARIO BROS.



Talvez você não tenha jogado **Mario Bros.** na época de seu sucesso nos Arcades nos idos de 1983... Num game simples e irresistível, você vai, finalmente, entender por que Mário é um encanador! Nas tubulações, o bigodudo enfrenta uma praga de tartarugas, caranguejos e insetos que entopem todos os canos. Para vencer os oponentes, é preciso paralisá-lo dando uma cabeçada no piso de cima quando o bicho estiver passando por ali. Depois é só derrubá-lo. Já os caranguejos são mais resistentes, precisam apanhar duas vezes. E há também as fases de bônus, nas quais Mario coleta moedas. Um jogo perfeito da pré-história do gênero plataforma!
Lançado em: 1983
Nota: 8,0



Donkey Kong

Os livros de história da Nintendo dizem que **Donkey Kong** nasceu como vilão. Agora você pode conferir, na prática, toda a crueldade inata do macacão. Donkey surge seqüestrando a princesa Pauline e Mário deve resgatá-la. Ou seja, o bigodudo é o herói, apesar de não ter o nome no título. Nesta pérola da "plataforma estática", Mário tem que se esquivar dos barris explosivos que Donkey atira do alto da construção. O baixinho pode usar itens, como o martelo para se defender. Em cada fase, Donkey vai exagerando mais e mais nos barris. Simples e rápido, como um bom jogo deve ser. **DK** marca também a estréia de Shigeru Miyamoto no mundo dos games.



Lançado em: 1981
Nota: 9,0

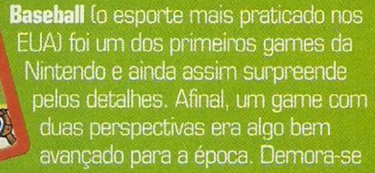


Donkey Kong Junior

Em 1986, a Nintendo resolveu inverter a situação: Mario é o vilão e o macaco, o herói. Mal sabia a Big N que esse seria um dos passos mais acertados de sua história: fazer Donkey Kong entrar para o time dos mocinhos. Aqui Mario coloca Donkey na jaula, e quem vem para o resgate é seu filho Donkey Kong Junior – outro personagem que nunca mais deixaria de dar as caras nos títulos do pai.



Lançado em: 1986
Nota: 7,0



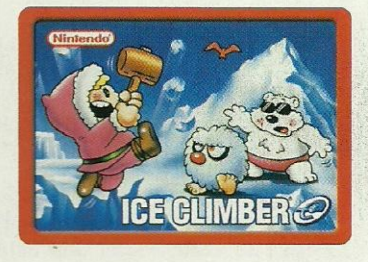
Baseball

Baseball (o esporte mais praticado nos EUA) foi um dos primeiros games da Nintendo e ainda assim surpreende pelos detalhes. Afinal, um game com duas perspectivas era algo bem avançado para a época. Demora-se um pouco para pegar o jeito e assimilar a jogabilidade, mas vale pela nostalgia...

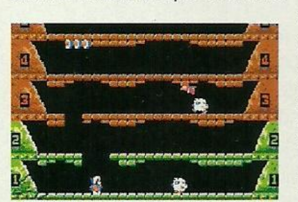


Lançado em: 1985
Nota: 6,0

Ice Climber



Em **Ice Climber**, sua missão é escalar 32 montanhas e seus muitos andares. A cada level, a dificuldade aumenta. Como grande parte do trajeto até o topo está coberta de gelo, você utiliza um martelo para quebrar o piso do andar superior. Os contratempos são as criaturas que vivem na montanha, que podem atacá-lo e ainda consertar os buracos que você abriu no chão. Perto do cume, uma espécie de área bônus, é onde o alpinista ganha comida de brinde.



Lançado em: 1985
Nota: 8,0



Urban Champion

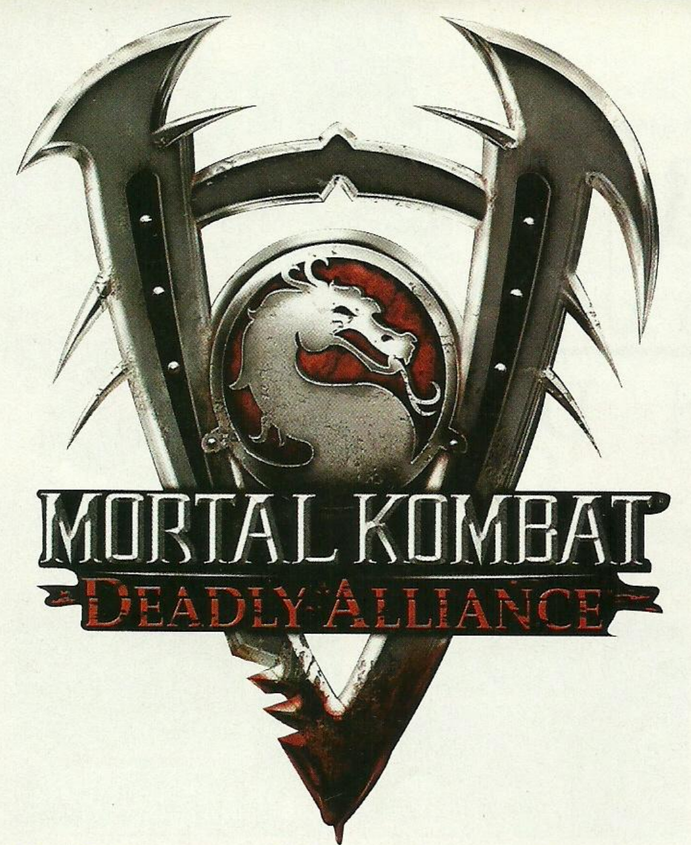
Urban Champion tem um roteiro típico daqueles filmes dos anos 80 envolvendo delinqüência juvenil. As ruas do seu bairro foram tomadas por gangues. Para garantir a segurança da região, você resolve se confrontar com os arruaceiros. A pancadaria acontece em brigas de três rounds. Apesar da idade, este game representa um bom título do gênero luta. O melhor é na hora que a polícia passa, e os personagens disfarçam a briga assobiando.



Lançado em: 1986
Nota: 8,0

Cleiton Campos





A Aliança Mortal está feita e só você pode evitar o pior destino do universo!

Depois do fiasco gamístico que foi **MK Advance**, a Midway tenta uma nova investida no portátil da Nintendo com o novo título **Mortal Kombat V: Deadly Aliance**. Esta versão recebeu um tratamento especial e foi lançada para diversos consoles, inclusive para o GameCube – que levou o prêmio de melhor jogo de luta de 2002. O game apresenta o formato já conhecido da série **MK** e, além de ter muita porrada, sangue, combos incríveis e os arrasadores Fatalities, ainda conta com os novos e velhos personagens.

Detalhes da peleja!

A versão do GBA não tem a beleza gráfica ou os efeitos sonoros enriquecidos, encontrados no GameCube – que vem com um clipe do grupo Adema e um Making Of da história da série contada por seus criadores –, mas isso não tira o brilho do portátil. Nesta versão de bolso, temos diversos modos de batalha. Cada lutador possui dois estilos de luta exclusivos, o jogador pode liberar alguns bônus, personagens secretos e comparar itens usando as moedas conquistadas na arena. Outra maneira de arrecadar fundos é durante os desafios do modo para dois jogadores, via cabo Link. A simplicidade foi o objetivo principal na hora de serem definidos os modos de jogo e o torneio ficou assim: Arcade – você escolhe um personagem e vence seus oponentes até chegar aos mestres; Survival – o jogador deve vencer o maior número de lutas possível contra adversários diversos, usando apenas uma barra de energia; Link Mode – para desafios contra um amigo ou inimigo e ambos deverão possuir um cartucho.





As novidades do novo torneio

Todos os modos de luta são importantes, pois através deles é que você ganha as moedas e, com elas, pode comprar itens, arenas, roupas e outros cacarecos para o game. Visite a opção The Krypt, escolha um dos túmulos e faça suas compras. Nesta versão, você conhecerá os mais novos guerreiros do Outer World, como a bela Li Mei, a gélida Frost e o sinistro Mavado. E para não parar por aí, além desses lutadores recém-chegados, o game ganhou uma outra novidade, a possibilidade de se trocar o estilo de luta durante a batalha. Cada participante do torneio tem seus próprios estilos de luta e você pode iniciar o desafio usando a técnica Dragon e, de repente, trocar para Shotokan, por exemplo. Saber variar os estilos pode lhe render combos incríveis. Os cénarios do jogo são bem construídos e possibilitam movimentação de profundidade 3D, com rotação total na arena. Isso quer dizer que o game é tridimensional? Não! Os personagens se movem livremente no primeiro e no segundo plano da arena, mas não possuem uma formação 3D. O som do jogo não se destaca muito, pois rola suave no fundo para que os efeitos sonoros dos golpes e das falas se mantenham nítidos. Definitivamente, este título superou os traumas da versão anterior e você já pode confirmar sua inscrição no torneio Mortal Kombat! (N)



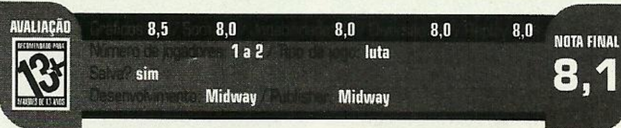
Ivan Cordon

A Aliança Mortal

Através da história de Mortal Kombat, muitos tentaram tomar o controle do Torneio Mortal e, com isso, ganhar a imortalidade. Agora dois magos, Shang Tsung e Quan Chi, que tentaram e não conseguiram se tornar imortais, unem suas forças para destronar Raiden, o deus que protege o planeta Terra e os mortais. Essa fusão dos inimigos representa uma grande ameaça e somente um guerreiro poderá impedir o pior fim da raça humana. Choose your destiny!

Lista de Fatalities

Kenshi
Contortionist – ↓, ↑ + B
Frost
Ice Summoning – ↓, ↓ + A
Jax
Slam Head Crush – ↑, ↑ + A
Kano
Organ Ripper – ←, ← + A
Kitana
Kiss of Death – ↑, ↓ + A
Kung Lao
Stylish Distraction – →, ← + B
Li Mei
Heart Attack Kick – ↓, ↓ + A
Quan Chi
Deamon Neck Rip – ←, ← + A
Scorpion
Heart Rip – →, ← + A
Shang Tsung
Multi-Slam – ↑, ↓ + A
Sonya Blade
Kiss Crush - ←, ← + B
Sub-Zero
Spinal Tap – ↑, ↑ + A





LUNAR LEGEND

O portátil especialista em relançamentos apresenta uma versão modificada deste clássico dos RPGs

Em 1992, a Game Arts lançou o seu maior RPG para um console não muito promissor, o Sega CD, mesmo assim, **Lunar Silver Star Story** conquistou uma legião de fãs e, mais tarde, ganharia versões para outros consoles.

Lunar tornou-se uma lenda com seu enredo forte apresentado numa época em que a criatividade se sobrepunha aos anseios de bons gráficos. Mais de uma década se passou e a Ubi soft resolveu reviver esta fascinante história. Nós, os fãs, ganhamos uma versão exclusiva para o Game Boy Advance, com detalhes inéditos e uma adaptação irrepreensível.





Assim se faz um RPG!

O enredo é o que de melhor foi reaproveitado da versão de 1992 que, como já dissemos, é espetacular. A história conta a trajetória do jovem Alex que vive isolado no vilarejo de Burg. Desde pequeno, seu sonho era se tornar um Dragonmaster – mestre que controla o poder dos dragões lendários e viaja pelo mundo vivendo muitas aventuras – assim como fez seu herói inspirador, o guerreiro Dyne.

Enquanto visitava, em uma montanha próxima, o memorial construído em honra à bravura de Dyne, ele recebe um aviso do prefeito e vai ao encontro de seus amigos na cidade. Lá, encontra Nash, um aprendiz de mago, vindo da cidade de Vane, que quer, a todo custo, conhecer o templo de Quark – o dragão branco. Mas para isso, precisa de um guia, então, Alex e







seus amigos Ramus, Nall e Luna se oferecem para levá-lo até o local. Está formada a expedição.

Quando fica cara a cara com o lendário Quark, Alex decide correr atrás de seu sonho de se tornar um Dragonmaster. Para ganhar esse status, o rapaz terá que encontrar outros três dragões que estão espalhados pelo mundo.

Mas Lunar não se prende à história de apenas um único personagem. Quando se avança no jogo, outros protagonistas vão surgindo. Assim, Lunar apresenta inúmeros personagens que vão se juntando ao grupo principal.

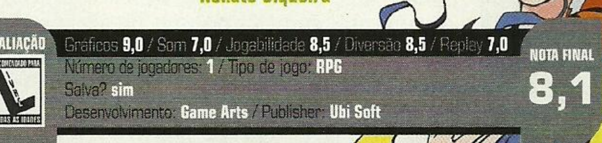
Onde o tradicional se mistura com o moderno

No original, as cenas animadas abrilhantavam o game, mas demoravam uma barbaridade para serem carregadas e, na hora de controlar o personagem, o gráfico era simplório. Por isso, apesar da ausência dos clipes, a versão do GBA ganhou um visual novo em folha, com personagens maiores, novos cenários e labirintos mais detalhados e coloridos.

A única controvérsia é o sistema de batalhas, que aproveita um estilo que deveria ter sido abolido há muito tempo dos jogos modernos. Você anda pelo cenário e encontra os inimigos aleatoriamente pelo caminho – há quem defenda esse esquema de jogo. Monstros aparecem de surpresa e raramente você consegue fugir. O melhor a fazer é escolher seus ataques e ficar à espera do resultado. Mesmo com uma nova barra de energia que permite ataques especiais, as batalhas acabam ficando um pouco cansativas.Na lista de novidades de **Lunar Legend** ainda está incluída uma nova coleção de itens e cards que podem ser trocados com outros jogadores usando a conexão entre portáteis.

Os que curtem grandes clássicos devem estar preparados para descobrir por que a história de **Lunar** se tornou uma lenda entre os RPGs, com a vantagem de poder ser carregada no bolso. Ⓝ

Renato Siqueira







Ele continua sendo uma unanimidade entre os radicais do skate!

Seria esta uma série sem limites? Se depender dos amantes de esportes radicais e da produtora Vicarious Vision, que ganha milhões a cada jogo lançado, sim! **Tony Hawk's** nunca terá fim. O estilo que revolucionou, e continua revolucionando, a prática de esportes nos videogames fica melhor a cada ano que passa. A boa notícia é que Tony Hawk, astro do game, assinou um contrato para continuar radicalizando nas pistas virtuais até 2015 – será que viveremos para ver Tony Hawk's Pro Skater 17?

Sim, este é o melhor game da série para o portátil!

Assim como na versão para GameCube, a nova versão sofreu mudanças. Lembra-se das voltas de dois minutos? Pois então, elas já eram... Ok, admito, o tempo não sumiu totalmente, mas foi revisto. Você pode circular pelos cenários, seis normais e um secreto, sem se preocupar com o tempo.
Os objetivos são dados pelos personagens secundários que andam pelas fases. É só chegar, bater um papo com o pedestre indicado e iniciar a missão. A partir daí, você precisa ficar de olho no tempo, pois todos os objetivos, ou a maioria deles, são cronometrados. Outra grande novidade é a lista de manobras. Ela aumentou e, além disso, ganhou inúmeras variações. De uma manobra você pode realizar outra e mais outra, e mais outra. Basta saber utilizar o novo sistema de combos. Algo que pode ser facilmente resolvido após alguns tombos e arranhões.
Para se ter uma idéia, partindo de um manual _ manobra em que o skatista se equilibra apenas sobre duas rodas –, pode-se realizar mais outras catorze variações de movimentos. É show ou não é? Ah, vale lembrar que Bob Burnquist voltou à série.

Cada um por si

Para não ficar no mesmo esquema das versões anteriores, em que você tinha que terminar o jogo para habilitar os truques do personagem, **THPS 4** trouxe os Pro Challenges.
Este modo traz desafios específicos para cada competidor. Você escolhe um profissional, vai para a fase determinada e cumpre um objetivo exclusivo, que só está disponível para esse cara. Ou seja, você completa os objetivos normais com qualquer personagem e depois parte para os desafios exclusivos com cada um dos competidores, usando suas manobras e estilos.
Os Challenges são perfeitos, pois realmente testam o jogador. Diria que isso é o que diferencia as crianças dos homens.









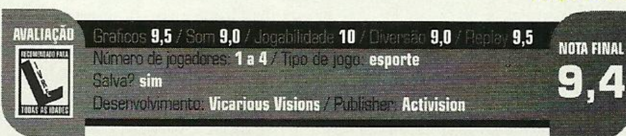


O fator Rodney Mullen



Para muitos, Tony Hawk é o maior skatista de todos os tempos. É claro que ele tem seus méritos. E muitos. Mas a verdade é que se não fosse por Rodney Mullen, o skate não seria o que é hoje. No início dos anos 80, Mullen criou a maioria das manobras utilizadas pelos skatistas de hoje, como o Kickflip, Heelflip, Impossible, Ollie, e outras mais, além de ser o criador da modalidade freestyle, hoje na sobra dos aéreos do vertical, mas que pode ser apreciada no jogo observando-se as manobras de flatland.
Se comparado com os jogos anteriores é fácil perceber que a maior parte das novas manobras são desse tipo. Quer uma prévia? Se liga! Pogo, Switch Foot Pogo, Anti Casper, Reemo Slide, Half Cab Impossible e mais uma porrada de movimentos que fazem qualquer um ficar de queixo caído. Tá esperando o quê? Liga logo esse GBA! Ⓝ

Felipe Azevedo



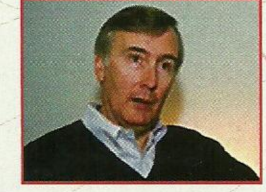
Acclaim®

A empresa que impulsionou a Nintendo

Sem a Acclaim, provavelmente a Big N teria perdido terreno na acirrada indústria de jogos

Por **Nelson Alves Jr.**

O negócio era simples: ou a Nintendo fechava uma parceria rapidamente nos Estados Unidos, ou o negócio dos videogames no Ocidente correria sério risco de sumir. A situação na década de 80 estava na corda bamba. A empresa já tinha se consolidado no Japão e possuía um arsenal de jogos exclusivos de fazer inveja: **Donkey Kong**, **Golf** e **Popeye**, entre outros, que vieram diretamente dos Arcades. As parcerias englobavam produtoras nipônicas de peso, como Bandai, Capcom, Hudson, Konami, Namco e Taito. Ou seja, a situação estava tranqüila deste lado do planeta, enquanto do outro pouca, ou nenhuma companhia mostrava interesse em criar jogos para o **NES**.



As distribuidoras de maior renome na época Sierra On-Line, Broderbund e Electronic Arts – focavam seus negócios nos computadores, enquanto algumas empresas de brinquedos, como a Mattel, há anos haviam deixado de trabalhar com games.

O vice-presidente da Nintendo of America, **Howard Lincoln**, passou o ano de 1986 tentando convencer alguma empresa a endossar o negócio dos jogos. O empecilho, do ponto de vista dos convidados, era o extremo rigor do contrato de royalties imposto pela criadora do NES. Basicamente, as produtoras não teriam liberdade para criar games da maneira que quisessem. Esse foi o erro da Atari, e a Nintendo não queria repetir o fracasso. Todos os cartuchos seriam manufaturados dentro da NOA e, o pior de tudo, na quantidade mínima de mil unidades, pagas adiantadas. Era um negócio de risco para quem criava e uma forma de a Nintendo garantir seu dinheiro, mesmo que o jogo fosse um fracasso.

Uma das empresas a rejeitar o acordo foi a Activision. A reunião, liderada por **Minoru Arakawa**, presidente da NOA, era a última esperança de conseguir um parceiro forte. A apresentação do NES e do sistema de negócio proposto foi apresentado a Greg Fischbach, o então vice-presidente da divisão internacional da produtora. Ele próprio se encarregou de enviar um memorando ao presidente da empresa dizendo que não via futuro no negócio da Nintendo.



Eis que surge a Acclaim

Mas como diz o ditado, o mundo dá voltas. Depois de sair da produtora de games, **Fischbach** assumiu a presidência da RCA Records, em Nova York.

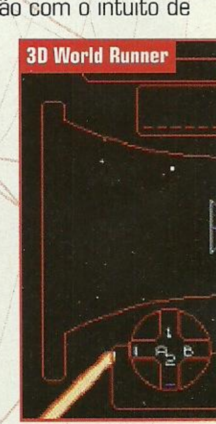


Durante os sete meses que comandou a gravadora, manteve contato com dois ex-executivos da Activision: Rob Holmes e Jim Scoroposki. Conversa vai, conversa vem, um dia Scoroposki comentou sobre sua ida até a CES (Consumer Electronic Show), que ocorreu durante o inverno, em Las Vegas, onde conheceu de perto os planos da Nintendo. Entusiasmado, ele garantiu aos amigos que a produtora japonesa reergueria o mercado de jogos nos Estados Unidos. Segundo suas previsões, o NES poderia vender algo em torno de dois a três milhões de unidades (os dados oficiais apontam vendas de três milhões, em 86 e seis milhões, em 87), o que obrigaria as lojas a aumentarem o espaço para os cartuchos. Como eram poucas as empresas envolvidas com a Nintendo of America, os três executivos resolveram abrir uma companhia que, num primeiro momento, apenas importaria bons jogos diretamente do Japão.

Idéia definida, era hora de levá-la adiante. Em uma inversão de papéis, dessa vez foi Greg Fischbach que procurou Minoru Arakawa para um acordo. Após uma breve discussão, o presidente da NOA concordou em ter a companhia-ainda-sem-nome como parceira. Assim que a papelada foi assinada, em março de 1987, Fischbach viajou para o Japão com o intuito de



Star Voyager


3D World Runner

encontrar alguns jogos. Voltou de lá com três títulos na bagagem: **Star Voyager**, **3D World Runner** e **Tiger Heli**. Em junho, durante a CES de verão, o trio resolveu anunciar o tão aguardado nome da distribuidora recém-nascida: Acclaim. Como de praxe, a Nintendo exigia a fabricação de, no mínimo, mil cartuchos por game. O primeiro a ser lançado foi **Star Voyager** que, para surpresa de todos, vendeu mais de cem mil cópias. Já **3D World Runner** ultrapassou a casa das 200 mil unidades. Finalmente, quando chegou a vez de **Tiger Heli**, um game criado pela Taito no Japão e que não tinha a mínima chance de aparecer no Ocidente, a Acclaim conseguiu a façanha de vender mais de um milhão de cópias do jogo. Tempos depois, quando a parceria entre as duas empresas estava mais que consolidada, o memorando escrito por Fischbach, anos antes, virou motivo de piada entre Arakawa e Lincoln.

A indústria não pára de crescer

O sucesso de vendas do NES e de jogos foi tão grandioso que criou um empecilho entre algumas Third-Parties e a Nintendo. O rígido contrato da NOA restringia qualquer que fosse a empresa a lançar apenas cinco jogos anuais. O problema foi justamente o crescimento exponencial de algumas delas, especificamente Konami e Acclaim, que possuíam jogos consagrados, como **Castlevania** e **Blades of Steel**, no caso da Konami, e **Double Dragon II** e **Iron Sword**, distribuídos pela Acclaim. As empresas não podiam conseguir mais lucros se o acordo não fosse revisto. No entanto, uma exceção por parte da Nintendo daria brecha para que todas as outras companhias reivindicassem tal autonomia. O jeito foi burlar a papelada. Arakawa concedeu uma segunda licença de produção para que as duas empresas pudessem lançar mais cinco títulos, mas com outro nome comercial. Assim foi que a Konami criou a nomenclatura Ultra, enquanto a Acclaim adotou o nome LJN. Estava resolvida a questão? Em parte. A indústria de jogos crescia dia a dia. Obviamente as Third-Parties não ficariam presas à Nintendo eternamente, ainda mais com a perspectiva de mais lucros no horizonte. Justamente por isso, em 1990, a Acclaim refez seu contrato de exclusividade com a Big N para que pudesse levar seus jogos para o recém-lançado Sega Genesis.

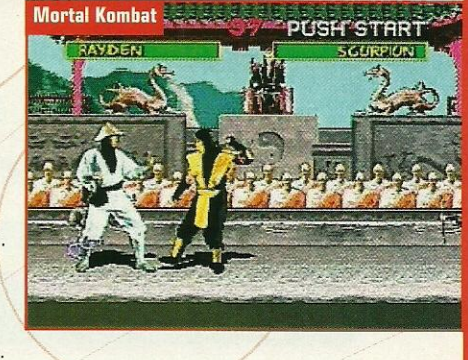


O golpe fatal

A consolidação da Acclaim veio com muito sangue e porrada. Não que o pessoal da empresa tenha saído na mão. Na verdade, ela licenciou os direitos de **Mortal Kombat** para os consoles caseiros. O game, com ossos quebrando e decapitações, entre outros sadismos, vendeu milhões, desbancando o campeão **Street Fighter II** nos fliperamas norte-americanos. Visionando um poço de dinheiro, a Acclaim investiu cerca de US$ 10 milhões apenas no marketing do jogo.




Tiger Heli


Mortal Kombat

Lançado em versões diferentes (a Nintendo não autorizou que o **SNES** recebesse a violência do original, o que acarretou em vendas três vezes menores do que o concorrente Genesis, que ganhou o game com todos os aspectos sádicos dos Arcades), **Mortal Kombat** atingiu a marca de 6,5 milhões de cópias vendidas, sendo que um milhão apenas do cartucho para Game Boy. Depois disso, o grande passo da empresa foi se manter no topo. No lançamento do **N64**, por exemplo, a Acclaim trouxe dos quadrinhos o herói caçador de dinossauros Turok, que virou febre instantânea. A lista de jogos criados e/ou distribuídos é enorme e envolve nomes como **Re-Volt**, **Shadow Man**, **Fur Fighters**, **NBA Jam**, **Dave Mirra Freestyle BMX**, **Agressive Inline**, **Burnout** e o polêmico **BMX XXX**.





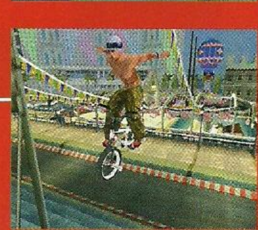
Os principais games lançados durante a história recente da Acclaim

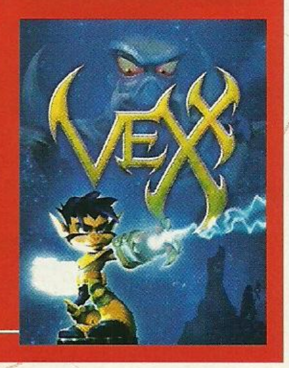
GameCube
- 18 Wheeler: American Pro Trucker
- Dave Mirra Freestyle BMX 2
- Jeremy McGrath Supercross
- Extreme-G 3
- Aggressive Inline
- BMX XXX
- Burnout
- Turok: Evolution
- ZooCube
- Burnout 2: Point of Impact

Nintendo 64
- Shadow Man
- Turok: Dinosaur Hunter
- Turok 2: Seeds of Evil
- Turok Rage Wars
- Turok 3: Shadow of Oblivion
- Vanishing Point
- Extreme-G 2
- Forsaken

Vêm por aí:
- Dave Mirra Freestyle BMX 3
- Ecco the Dolphin: Defender of the Future
- Legends of Wrestling II
- Vexx







TOP SECRET

O jogo tá difícil? Não consegue passar daquela missão? Sua paciência acabou e você não detonou aquele chefe de fase? Então, faça uma busca nestas três páginas e procure pelos truques salvadores. Observe bem as vinhetas de identificação que indicam o console de cada game. Algumas manhas podem não salvar a sua pele, mas deixarão o jogo mais divertido. Na seqüência, o Pergunte aos Pilotos tira as suas dúvidas. Mande sua carta ou e-mail para nossos pilotos!

Sega Smash Pack



Ecco The Dolphin
Modo Cheat: gire Ecco para a direita ou para a esquerda e pressione o botão de pausa quando ele estiver de frente para a tela. Agora aperte: →, B, R, B, R, ↓, R, ↑. O jogador poderá selecionar fases, acessar o teste de som e dispor de vidas infinitas.

Golden Axe

Seleção de fases: escolha o modo Arcade e, na tela de seleção de personagens, segure o direcional pressionado na diagonal ←, ↓ + B e aperte Start. Um número que corresponde às fases aparecerá no canto da tela e você poderá escolher onde iniciar o jogo.
Nove Continues: escolha o modo Arcade e mantenha pressionado o direcional na diagonal ←, ↓ e os botões A e R. Solte os botões e aperte Start para iniciar o jogo com nove Continues.

Sonic Spinball
Seleção de fases: na tela de opções pressione A, ↓, B, ↓, R, ↓, A, B, ↑, A, R, ↑, B, R, ↑. Depois use um dos comandos a seguir para iniciar o jogo diretamente na fase correspondente:
Lava Powerhouse: segure A e aperte Start.
The Machine: segure B e aperte Start.
Showdown: segure R e aperte Start.

Aggressive Inline



Todos os personagens
Na tela de título, pressione: L, L, B, B, R, R, L, R.
Seleção de fases
Na tela de título, pressione: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, B, R.



Medal Of Honor: Underground



PASSWORDS
Modo Deus:
MODEDEDIEU

FASES
01 - TRILINGUE
02 - SQUAME
03 - REVOLER
04 - FAUCON
05 - UNANIME
06 - ROULIS
07 - RELAVER
08 - POUSSIN
09 - PANOPLIE
10 - NIMBER
11 - NIAIS
12 - KARMA
13 - INCISER
14 - GADOUE
15 - FUSETTE
16 - EXCUSER
17 - ENRICHIR

Earthworm Jim 2

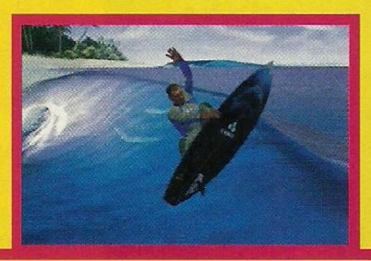


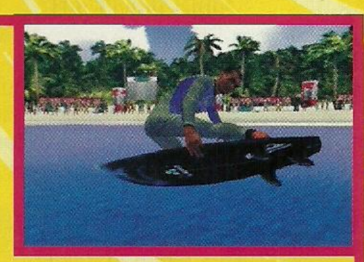
PASSWORDS
Lorenzo Soil
P9VNL8
Puppy Love (parte 1)
F1LDBZ
Villi People
N8TNL8
The Flying King
J4PJG4
Puppy Love (parte 2)
G2MGD2
Udderly Abducted
K5QJG4

Kelly's Slater Pro Surf



Manobras de estilo
Air Walk: (no ar) ←, ← + botão de Carve
Alley-oop: (no ar) ↓, ↓ + botão de Carve
Back Flip: (no ar) ↑, ↓ + botão de Carve
Blown Out: (no ar) ↑, ↑ + botão de Carve
Caveman: ↓, ↑ + botão de Slide
Cheater's Five: ↑, ↑ + botão de Grab
Coffin: ↓, ↓ + botão de Slide
Cross Air: (no ar) ↑, ↓ + botão de Grab
Cruiser: ↑, ↓ + botão de Grab
Darkslide: ↑, ↓ + botão de Slide
Front Flip: (no ar) ↓, ↑ + botão de Carve
Hang Ten: ↑, ↑ + botão de Slide
Helicopter: (no ar) direita, → + botão de Carve
Indian: (no ar) →, ← + botão de Carve
JC Air: (no ar) ←, → + botão de Carve
Lawndart: ↑, ↓ + botão de Slide.
Left Flip: (no ar) →, ←
Manual: ↑, ↑ + botão de Carve
Monkeyman: (no ar) ↓, ↓ + botão de Grab
Nac Nac: (no ar) ←, ← + botão de Grab
Right Flip: (no ar) ←, → + botão de Carve





Rodeo Clown: (no ar) ↑, ↑ + botão de Carve
Shove It Ollie: ↑, ↓ + botão de Carve
Sunchild: (no ar) ↓, ↑ + botão de Grab
Superman: ↓, ↑ + botão de Grab.
Tweaker: (no ar) →, → + botão de Grab

Mortal Kombat: Deadly Alliance



Krypt Kodes
Veja os bônus que serão encontrados dentro dos respectivos túmulos:

Prissy Kitana	AA
Kitana	AB
Diva Li Mei	AC
Arena: The Portal	AD
Teset de força	AE
+ 50 Koins	AF
Reptile Scorpion	AG
Commando Jax	AH
Quan Chi	AI
Goth Kung Lao	AJ
Golden Rose Kung Lao	AK
Fly Girl Sonya	AL
Goth Frost	AM
Anime Sonya	AN
Chrome Jax	AO
Arena: House of Pekara	BA
Reaper Scorpion	BB
Smoke Scorpion	BC
Sub-Zero	BD
Goth Scorpion	BE
Irish Rose Li Mei	BF
Gamma Jax	BG
Goth Kenshi	BH
Free test your might	BI
Arcade Mode Arena	BJ
Anime Kano	BK
Kry Baby Kung Lao	BL
Flaming Frost	BM
Goth Quan Chi	BN
Thermal Mode	BO
Ermac Scorpion	CA
Hippy Li Mei	CB
Goth Shang Tsung	CC
Evergreen Shang Tsung	CD
+ 500 Koins	CE
Vlad Shang Tsung	CF
Armored Kenshi	CG
Skin-Suit Kitana	CH
Purple Quan Chi	CI
Anime Scorpion	CJ
Demon Quan Chi	CK
Suntan Quan Chi	CL
Black Knight Kenshi	CM
Stone Sub-Zero	CN
VB Mode	CO
Patriot Kano	DA
Icy Frost	DB
Denim Dream Kano	DC
Akano Kano	DD
Goth Kitana	DE
Wood Shaman Kung Lao	DF
Colorblind Kenshi	DG
Handyman Shang Tsung	DH
Technicolor Shang Tsung	DI
Reaper Quan Chi	DJ
Anime Kitana	DK
+ 200 Koins	DL
Royal Shang Tsung	DM
Scorpio Sub-Zero	DN
Goth Sonya	DO
Goth Jax	EA
Anime Li Mei	EB
Anime Quan Chi	EC
Anime Kung Lao	ED
Anime Frost	EE
Jade Kitana	EF
Rogue Sonya	EG
Xeno Kano	EH
Justice Kenshi	EI
Anime Shang Tsung	EJ
White Kight Kenshi	EK
Undercover Jax	EL
Snowy Frost	EM
Goth Li Mei	EN
Kano	EO
Hyper Blue Frost	FA
Krypt Rayder Sonya	FB
1000 Koins	FC
Mandarin Li Mei	FD
Solid Kenshi	FE
Shang Tsung	FF
Patriotca Li Mei	FG
80's Sonya	FH
Private Kano	FI
Gold Quan Chi	FJ
Arena: The Swamp	FK
Red Sonya	FL
Krazy Survival Kolors	FM
Scorpette Frost	FN
Anime Jax	FO
Golden Jax	GA
Happy Raver Frost	GB
Anime Sub-Zero	GC
+ 100 Koins	GD
+ 250 Koins	GE
Farenheit Sub-Zero	GF
Anime Kenshi	GG
Captain Sub-Zero	GH
Goth Sub-Zero	GI
Alien Quan Chi	GJ
Goth Kano	GK
Black Jax	GL
Kung Pao Kung Lao	GM
Reaper Kung Lao	GN
Parliament Shang Tsung	GO
Celcius Scorpion	HA
Krazy Kredits	HB
Wild West Kung Lao	HC
Leather Kitana	HD
Arena: Spy Facility	HE
Iced Sub-Zero	HF
classic Mode	HG
Night Vision Mode	HH
Lace Kitana	HI
Lemon Li Mei	HJ
Storm Scorpion	HK
Classic Sonya	HL
Disco King Kano	HM
Reaper Sub-Zero	HN
Tart Kitana	HO

Habilitar Kano
Complete o modo Arcade jogando na dificuldade Hard.

Habilitar Kitana
Complete o modo Arcade jogando na dificuldade Very Easy.

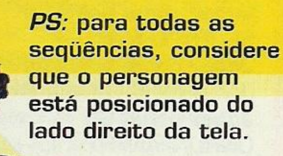
Habilitar Quan Chi
Complete o modo Arcade jogando na dificuldade Very Dificult.

Habilitar Shang Tsung
Complete o modo Arcade jogando na dificuldade Dificult.

Habiliar Sub Zero
Complete o modo Arcade jogando na dificuldade Normal.

Fatalities
Frost: ↓, ↓, ↓.
Jax: ↑, ↑, A.
Kano: ←, ←, →, A.
Kenshi: ↓, ↓, B.
Kitana: ↓, ↑, A.
Kung Lao: →, ←, B.
Li Mei: ↓, ↑, A.
Quan Chi: ←, ←, A.
Scorpion: →, ←, A.
Shang Tsung: ↑, ↓, ↑, A.
Sonya: ←, ←, B.
Sub-Zero: ↑, ↑, A.

Transformações para Shang Tsung
Frost: ↓, ↓, L.
Jax: →, →, L.
Kenshi: ↓, ↓, ←, L.
Kitana: ↓, ↓, ↑, L.
Kung Lao: →, ←, L.
Li Mei: ↑, ↑, L.
Quan Chi: ←, →, ←.
Scorpion: ←, ←, L.
Sonya: ↓, →, L.
Sub-Zero: ↑, ↓, L.



PS: **para todas as seqüências, considere que o personagem está posicionado do lado direito da tela.**



Tony Hawk's **Pro Skater 4**



Os códigos a seguir devem ser digitados na opção Cheat:
Código mestre: watch_me_xplode (abre todos os Cheats do jogo, mas não lhe garante os Gaps)
Habilite Daisy: (o)(o)
Especial infinito: g0lden (observe que no lugar da letra o, está o número zero)
Manobras manuais perfeitas: 2wheelin
Grade perfeita: belikegeoff
Gravidade da lua: giantsteps
Modo Matrix: mrandersen (manobras como Ollies e aéreos serão mostrados em câmera lenta)



X-Men: Next Dimension

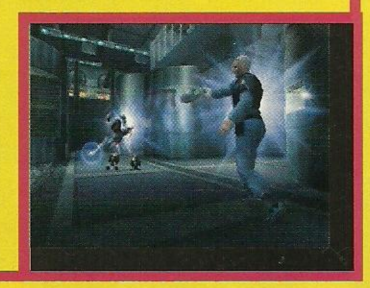


As seqüências devem ser executadas na tela de menu principal.
Código mestre: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, A, B, Start, Start.
Matar com um golpe só: ↑, ↑, ↓, ↓, X, Y, Y, X. Repita este código para mortes mais lentas.
Especiais ilimitados: ↑, ↑, ↓, ↓, A, X, A, X.
Alterar a AI: ↑, ↑, ↓, ↓, A, A, B, B, X, X, Y, Y.

Minority Report



Códigos
Invencibilidade: LRGARMS
Seleção de fases: PASSKEY
Pular fases: QUITER
Todos os combos: NINJA
Todas as armas: STRAPPED
Munição: MRJUAREZ
Dano máximo: SPINACH
Energia extra: BUTTERUP
Jogar como palhaço: SCARYCLOWN
Jogar como bandido: JAILBREAK
Jogar como GI: GNRLINFANTRY
Jogar como lagarto: HISSSS
Jogar como Moseley: BIGLIPS
Jogar como Nara: WEIGHTGAIN
Jogar como Nikki: HAIRLOSS
Jogar como Robot: MRROBOTO
Jogar com super herói: SUPERJOHN
Jogar como zumbi: IAMSODEAD
Mira livre: FPSSTYLE
Arenas de dor: MAXIMUMHURT
Armadura: STEELUP
Bastão de basebol: SLUGGER
Boneca de pano: CLUMSY
Botão de câmera lenta: SLIZOMIZO
Homem saltitante: BOUNZMEN
Locais fechados: CLUTZ
Final dramático: STYLIN
Seqüência final: WIMP
Arte conceitual: SKETCHPAD
Todos os filminhos: DIRECTOR
Sem escolha: DONOTSEL



Need For Speed: Hot Pursuit 2



Novos carros
Porsche 911 Turbo: consiga oitocentos mil pontos.
Dodge Viper GTS: consiga dois milhões de pontos.
Lamborgini Diablo 6.0 VT: consiga dois milhões e meio de pontos.
Lamborghini Murcielago: consiga três milhões de pontos.
Porsche Carrera GT: consiga três milhões e meio de pontos.
McLaren F1: consiga quatro milhões de pontos.
Mercedes CLK GTR: consiga quatro milhões e meio de pontos.
McLaren F1 LM: consiga cinco milhões de pontos ou vença o World Championship.
Chevrolet Corvette Z06: complete o evento 13 do modo Hot Pursuit.
Ford Crown Victoria: complete o evento 5 do modo Hot Pursuit.
Vauxhall VX220: vença uma corrida simples em qualquer modo, cruzando a linha em primeiro em todas as voltas.

Novas pistas
Alpine Trail: complete o evento 22 do Championship.
Ancient Ruins II: complete o evento 12 do Ultimate Racer 12.
Autumn Crossing II: complete o evento 14 do Ultimate Racer.
Calypso COast II: complete o evento 26 do Ultimate Racer.
Coastal Parklands: complete o evento 4 do Championship.
Desert Heat II: complete o evento 25 do Championship.
Fall Winds II: complete o evento 24 do Championship.
Island Outskirts II: complete o evento 8 do Championship.
Mediterranean Paradise II: complete o evento 14 do Championship.
National Forest 2: complete o evento 6 do Ultimate Racer.
National Forest: complete o evento 1 do Championship.
Outback II: complete o evento 25 do Ultimate Racer.
Outback: complete o evento 11 do Championship.
Palm City Island II: complete o evento 29 do Ultimate Racer.
Palm City Island: complete o evento 28 do Ultimate Racer.
Rocky Canyons II: complete o evento 9 do Championship.
Rocky Canyons: complete o evento 27 do Championship.
Scenic Drive II: complete o evento 6 do Championship.
Tropical Circuit II: complete o evento 28 do Championship.
Tropical Circuit: complete o evento 29 do Championship.



PERGUNTE AOS PILOTOS



FIFA Soccer 2003

Gostaria de saber como liberar os dois estádios secretos do jogo.

Francisco Franceschi, Jaú/SP

Seoul Stadium: escolha qualquer time e vença o International Cup. Stade de France: escolha qualquer time e vença o modo Club Championship.



Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

Ganhei este jogo e não consigo passar da fase 2-4, a que tem os Boos. Salvem esta pobre alma. Adoro a revista!

Marília, Via e-mail

Você não disse exatamente em que parte da fase você travou, Marília. O seu maior desafio nesse ponto é vencer o fantasma, por isso, siga as instruções: pegue os morcegos e os transforme em ovos. Fique de costas para o inimigo e ele vai se materializar. Atire os ovos direto na parede, para que eles ricocheteiem e acertem o fantasma.



Super Metroid

É possível ver Samus Aran de biquíni ao final do jogo? Se sim, me contem esse segredo!

Lulaby, Belford Roxo/RJ

Para ter essa visão de Samus Aran, termine o jogo em menos de três horas e obtenha 100% dos itens.



Star Fox Adventures

Na área CloudRunner Fortress, do jogo Star Fox Adventures, como chego até o terceiro bebê na hora de juntar os filhotes? Se possível coloquem a localização de todos, para que eu não me confunda. Valeu pessoal!

Leonardo, Rio de Janeiro/RJ

No momento em que a mamãe Cloudrunner lhe pede para salvar seus bebês, um filminho mostrará a indicação do primeiro filhote. Siga até ele e depois de salvá-lo, a localização do segundo bebê será revelada em um novo filminho. A indicação do terceiro, virá com o resgate do segundo. Depois de detonar os inimigos que ameaçam os filhotes, toque a flauta perto deles.



Castlevania: Harmony of Dissonance

Amigos da NW, no detonado da edição 51 vocês dizem que eu tenho que derrotar Maxim nos castelos A e B. Só que no castelo B eu não consigo abrir a portinha para enfrentá-lo. Isso é a única coisa que faltou para o detonado ficar completo.

Victor Ferreira, Via e-mail



Na sala mais alta, do último piso do castelo, você encontrará uma mão gigante segurando um coração. Golpeie-a usando o chicote e você abrirá a porta dos castelos A e B.



Hamtaro Ham-Hams Unite!

Pelamordedeus! Como eu faço para que Stan (o irmão da Sandy) saia do Sky Garden e volte para o clube?

Newton Naoto Sonobe, Via e-mail

Escorregue na casca de banana perto do Ham que toma banho de sol na cadeira de praia e lhe diga Spiffie, para que ele lhe ensine a palavra Hamteam. Use a palavra Hamteam para convencer Stan a vir com você.



EMPACOU?

Está travado em algum game Nintendo? Tem dúvidas cruéis que nem seu melhor amigo sabe responder? Mande sua pergunta para nossos pilotos!
Escreva para

PERGUNTE AOS PILOTOS
NINTENDO WORLD
Rua Maracaí, 185
Aclimação
CEP: 01534-030
São Paulo / SP

ou mande um e-mail para:
pilotos@nintendoworld.com.br
As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.

POWERLINE (11) 3814-8044

SHY GUY

Sem sombra de dúvida, uma das figuras mais misteriosas e, ao mesmo tempo, mais carimbadas do universo Nintendo. Shy Guy, na verdade, não é apenas um personagem, mas um bando de carinhas que se parecem entre si e que armam os maiores planos para atrapalhar tipos como Mario, Luigi e Yoshi. O nome traduzido para o português significa "cara tímido", isso porque são figuras introvertidas que escondem os rostos atrás de máscaras e, muitas vezes, atacam de surpresa.

O primeiro Shy Guy apareceu no game de Famicom Doki Doki Panic, que no Ocidente se transformou em Super Mario Bros. 2 para NES. A partir de então, muitas variações dos pilantrinhas têm dado as caras nos jogos que envolvem Mario e seus amigos (e inimigos também).

GAMES EM QUE SHY NÃO TIRA A MÁSCARA

Super Mario Bros.2	(NES)
Super Mario World 2: Yoshi's Island	(SNES)
Super Mario RPG	(SNES)
Paper Mario	(N64)
Tetris Attack	(SNES e N64)
Mario Party	(N64)
Mario Party 2	(N64)
Mario Party 3	(N64)
Mario Party 4	(GameCube)

Família Grande – além do tradicional Shy Guy, existem as espécies Fly Guy, Anti Guy, Boo Guy, Pyro Guy, Shy Away, Shy Guy on Stilts, Shy Ranger, Shy Stack, Shy Squad, Sky Guy, Shyper, Shyster, Sling Guy e Spy Guy (e talvez alguns outros primos mais obscuros).

O líder dos Guys – em Paper Mario, a origem dos Shy Guys é explicada: são gerados através de uma mágica caixa de brinquedos e seu comandante é o general Guy, um brutamontes que usa suas tropas para avacalhar com o Reino dos Cogumelos.

Versatilidade – Shy Guys não atacam apenas de mãos limpas. Eles adoram inventar novos meios de zonear, como pilotar submarinos, navios piratas, usar pernas-de-pau e até bombas-relógio.

FRACTA

CONHEÇA OS SEGREDOS DO
MESTRE AKIRA TORIYAMA,
TRAÇO A TRAÇO.

Agora você vai conhecer os bastidores da produção de um mangá, desde o processo de criação do roteiro e dos personagens até os tipos de materiais utilizados. Tudo isso apresentado pelo mestre **Akira Toriyama**, o criador de Dragon Ball e Dr. Slump. Essencial para quem quer se tornar um mangaka (como é conhecido o quadrinista japonês) e indispensável para quem quer conhecer todos os detalhes do universo alucinante dos mangás.




À venda nas bancas, nas melhores livrarias ou pelo telefone (11) 3346-6093.
Mais informações no site www.conradeditora.com.br

